



Über dieses Buch

Dies ist ein digitales Exemplar eines Buches, das seit Generationen in den Regalen der Bibliotheken aufbewahrt wurde, bevor es von Google im Rahmen eines Projekts, mit dem die Bücher dieser Welt online verfügbar gemacht werden sollen, sorgfältig gescannt wurde.

Das Buch hat das Urheberrecht überdauert und kann nun öffentlich zugänglich gemacht werden. Ein öffentlich zugängliches Buch ist ein Buch, das niemals Urheberrechten unterlag oder bei dem die Schutzfrist des Urheberrechts abgelaufen ist. Ob ein Buch öffentlich zugänglich ist, kann von Land zu Land unterschiedlich sein. Öffentlich zugängliche Bücher sind unser Tor zur Vergangenheit und stellen ein geschichtliches, kulturelles und wissenschaftliches Vermögen dar, das häufig nur schwierig zu entdecken ist.

Gebrauchsspuren, Anmerkungen und andere Randbemerkungen, die im Originalband enthalten sind, finden sich auch in dieser Datei – eine Erinnerung an die lange Reise, die das Buch vom Verleger zu einer Bibliothek und weiter zu Ihnen hinter sich gebracht hat.

Nutzungsrichtlinien

Google ist stolz, mit Bibliotheken in partnerschaftlicher Zusammenarbeit öffentlich zugängliches Material zu digitalisieren und einer breiten Masse zugänglich zu machen. Öffentlich zugängliche Bücher gehören der Öffentlichkeit, und wir sind nur ihre Hüter. Nichtsdestotrotz ist diese Arbeit kostspielig. Um diese Ressource weiterhin zur Verfügung stellen zu können, haben wir Schritte unternommen, um den Missbrauch durch kommerzielle Parteien zu verhindern. Dazu gehören technische Einschränkungen für automatisierte Abfragen.

Wir bitten Sie um Einhaltung folgender Richtlinien:

- + *Nutzung der Dateien zu nichtkommerziellen Zwecken* Wir haben Google Buchsuche für Endanwender konzipiert und möchten, dass Sie diese Dateien nur für persönliche, nichtkommerzielle Zwecke verwenden.
- + *Keine automatisierten Abfragen* Senden Sie keine automatisierten Abfragen irgendwelcher Art an das Google-System. Wenn Sie Recherchen über maschinelle Übersetzung, optische Zeichenerkennung oder andere Bereiche durchführen, in denen der Zugang zu Text in großen Mengen nützlich ist, wenden Sie sich bitte an uns. Wir fördern die Nutzung des öffentlich zugänglichen Materials für diese Zwecke und können Ihnen unter Umständen helfen.
- + *Beibehaltung von Google-Markenelementen* Das "Wasserzeichen" von Google, das Sie in jeder Datei finden, ist wichtig zur Information über dieses Projekt und hilft den Anwendern weiteres Material über Google Buchsuche zu finden. Bitte entfernen Sie das Wasserzeichen nicht.
- + *Bewegen Sie sich innerhalb der Legalität* Unabhängig von Ihrem Verwendungszweck müssen Sie sich Ihrer Verantwortung bewusst sein, sicherzustellen, dass Ihre Nutzung legal ist. Gehen Sie nicht davon aus, dass ein Buch, das nach unserem Dafürhalten für Nutzer in den USA öffentlich zugänglich ist, auch für Nutzer in anderen Ländern öffentlich zugänglich ist. Ob ein Buch noch dem Urheberrecht unterliegt, ist von Land zu Land verschieden. Wir können keine Beratung leisten, ob eine bestimmte Nutzung eines bestimmten Buches gesetzlich zulässig ist. Gehen Sie nicht davon aus, dass das Erscheinen eines Buchs in Google Buchsuche bedeutet, dass es in jeder Form und überall auf der Welt verwendet werden kann. Eine Urheberrechtsverletzung kann schwerwiegende Folgen haben.

Über Google Buchsuche

Das Ziel von Google besteht darin, die weltweiten Informationen zu organisieren und allgemein nutzbar und zugänglich zu machen. Google Buchsuche hilft Lesern dabei, die Bücher dieser Welt zu entdecken, und unterstützt Autoren und Verleger dabei, neue Zielgruppen zu erreichen. Den gesamten Buchtext können Sie im Internet unter <http://books.google.com> durchsuchen.

26286
55

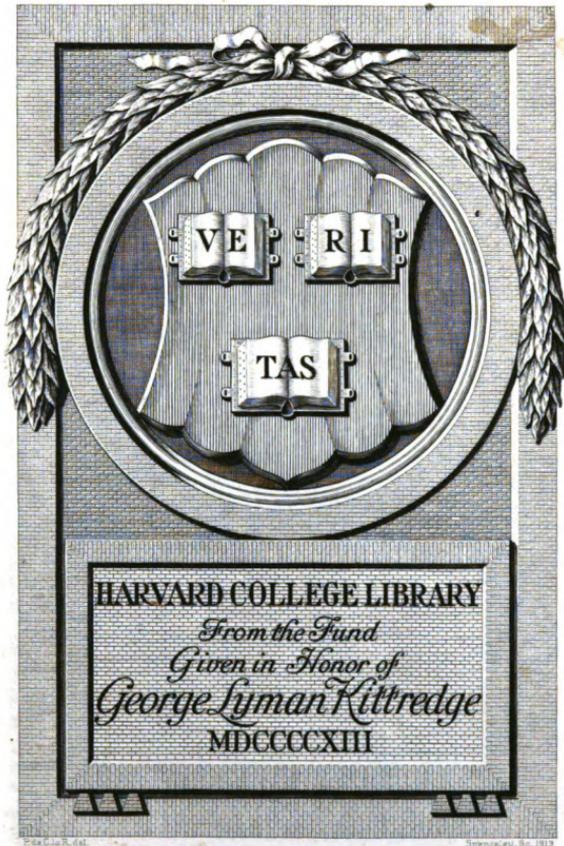
Medikisches Spiel- und Rätselfbuch

VON
Colmar Schumann.

Druck- u. Verlag v. Gebr. Borchers
LÜBECK.



262 86.55



Lübecker Spiel- und Rätselbuch.



Neue Beiträge zur Volkskunde

von

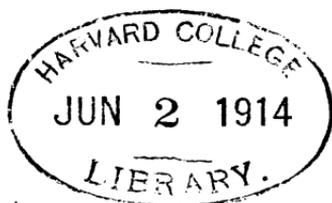
Golmar Schumann.



Lübeck 1905.

Druck und Verlag von Gebrüder Vorchers.

26286.55



Kittredge fund

Inhalt.

	Seite
Vorwort	V
Deutung der Volkspiele	IX
Das Volksrätsel	XXI
S p i e l e :	
I. Reigen:	
A. mit Niederkauern	3
B. „ Umdrehen	6
C. „ Wahl	15
D. „ Nachahmen	17
E. „ Auflösen	21
F. „ Ballade	27
G. „ Gegenreihen	34
II. Spiele mit Lor- und Schwartenbildung	38
III. Hah- und Schlagspiele	43
IV. Such- und Ratspiele	60
V. Pfand- und Gesellschaftspiele	66
VI. Wurfspiele:	
A. Ballspiele	75
B. Bickerspiele	82
C. Messerspiele	86
D. Sonstige	89
VII. Kraftspiele	93
VIII. Hinterspiele	96
XI. Volksbefustigungen	101
X. Leibestünfte	106
XI. Tafelspiele	110
XII. Glückspiele	119
XIII. Neck- und Scherzspiele	122
XIV. Spielgeräte	128
R ä t s e l :	
I. Aufgaben:	
A. Sinnrätsel	141
B. Scherzrätsel	162
II. Lösungen	166
Nachlese zu den Volks- und Kinderreimen	171
Anmerkungen und Nachträge	177
Verzeichniß der Spiele und Textanfänge	199

26286.55

Vorwort.

Dieses Buch ist die notwendige Ergänzung meiner im Jahre 1899 im gleichen Verlage erschienenen Volks- und Kinderreime aus Lübeck und Umgegend und verfolgt dieselben Zwecke wie diese. Alles, was dort in der Vorrede über Quelle und Wesen der Reime gesagt ist, gilt auch für die Spiele, aus denen sie erst hervorgegangen sind, und für ihre Geschwister, die Rätsel. Von den einstmals bei jeder Spielhandlung gesungenen Versen sind viele hierorts geschwunden, andere haben das niederdeutsche Gewand mit dem „feineren“ hochdeutschen vertauscht oder, wie besonders bei den Reigen und den Gesellschaftsspielen, aus Mitteldeutschland mitgebracht. Meine Ansichten über den Gedankeninhalt der Reime haben sich in der Hauptsache nicht allein bestätigt, sondern bedeutend verstärkt und vertieft durch die Beschäftigung mit den Spielen, bei denen der Zusammenklang von Wort und Tat neben der steten Wiederholung gleicher Züge und Begriffe in den verschiedenartigsten Stücken eine größere Sicherheit der Erkenntnis bietet. Vor allem die Spiele mit einer mehr ausgebildeten geschlossenen Handlung lehnen sich sichtlich an die Verehrung der beiden obersten Gottheiten an. Die Ähnlichkeit mit den griechischen Sagen vom Raube und von der Befreiung der Sonnenjungfrau (Helena aus Troja, Ariadne aus dem Labyrinth auf Kreta u. a. m.) ist unverkennbar und für den Beweis wichtig, soweit überhaupt in diesen Dingen von Beweis geredet werden darf. Was ich

in dieser Hinsicht in einer Reihe von Aufsätzen unter dem Titel: Über Ursprung und Bedeutung unserer Volks- und Kinderspiele, abgedruckt in der Unterhaltungsbeilage der Täglichen Rundschau Nr. 287—292 vom Dezember 1900, zusammenhängend entwickelt habe, wende ich in dem unten folgenden Deutungsversuche auf die hiesigen Spiele an, um einen Blick in ihren mutmaßlichen ältesten Sinn zu eröffnen, der bei den einzelnen Nummern nur, wo es noch besonders nötig schien, berührt ist.

Bei Angabe der Literatur habe ich mich in vielen Fällen auf das reichhaltige Werk von Franz Magnus Böhme beschränkt, das überall die wichtigsten Fundstellen bringt; dagegen sind spätere Sammlungen stets berücksichtigt. Die hierbei gewählten Abkürzungen sind:

Andree = Braunschweiger Volkskunde von Richard Andree. 2. Aufl. 1901.

Bö. = Deutsches Kinderlied und Kinderspiel von F. M. Böhme. 1897.

(Bloße Ziffern meinen die Spiele.)

Dier. = Diermissen, Ut de Musfist, Kiel 1862.

Dro. = Deutsche Kinderreime und Verwandtes von Friedr. Drosihn. 1897.

Du. = Kinderlieder und Kinderspiele aus dem Vogtlande von Herm. Dunger. 2. Aufl. 1894.

Firm. = Germaniens Völkerstimmen von J. M. Firmenich. 4 Bände, 1843—68.

Fr. S. L. = Die Freie und Hansestadt Lübeck. Ein Beitrag zur deutschen Landeskunde. Lübeck 1890.

Frisch. = Brenkische Volksreime und Volksspiele von G. Frischbier. 1867.

Frö. = Kinder-Reime, Lieder und Spiele. Gesammelt von D. Frömmel, Heft 1 1899, Heft 2 1900. (Aus Berlin.)

G.M. = J. C. F. Guts Muths Spiele zur Übung und Erholung des Körpers und Geistes. 8. Aufl. v. Lion, 1893.

Ha. = Volks- und Kinder-Spiele aus Schleswig-Holstein von H. Handelmann, 2. Aufl. 1874.

- Lüb. B. R. = Volks- und Kinderreime aus Lübeck und Um-
gegend von Colmar Schumann, 1899.
- Mannh. = Germanische Mythen, Forschungen von W.
Mannhardt, 1858.
- Meyer = Deutsche Volkskunde von Carl Hugo Meyer,
1898.
- Müll. = Sagen, Märchen und Lieder der Herzogtümer
Schleswig-Holstein und Lauenburg, her. v. R. Müllens-
hoff, 1845.
- Nd. Jb. = Jahrbuch des Vereins für niederdeutsche Sprach-
forschung.
- Nd. Abl. = Korrespondenzblatt dess. Vereins.
- No. = Wegenlieder un Rinnerreime, her. v. D. Rotholz,
1901. (Aus Schaumburg Lippe.)
- Roch. = Alemannisches Kinderlied und Kinderspiel aus der
Schweiz, von E. L. Rotholz, 1857.
- Si. = Das deutsche Kinderbuch von R. Simrock. 2. Aufl.
1857.

Bei den Rätseln:

- Ed. = Allgemeine Sammlung niederdeutscher Rätsel von
R. Eckart, 1894.
- Si. = Das deutsche Rätselbuch, v. R. Simrock, 3. Aufl.
- Wo. = Mecklenburgische Volksüberlieferungen, her. von R.
Wossidlo. 1. Band: Rätsel, 1897.

In den Anmerkungen sind außerdem angeführt:

- A. Ruhn Sagen, Gebräuche und Märchen aus Westfalen.
1859.
- A. Ruhn u. W. Schwarz, Norddeutsche Sagen, Märchen
und Gebräuche, 1848.
- J. Lewalter, Deutsche Volkslieder in Niederhessen, 1890
bis 1894.
- Carl Meyer, Mythologie der Germanen, 1903.
- Ernst Meier, Schwäbische Kinderreime, 1851.

K. Simrock, Handbuch der deutschen Mythologie, 4. Aufl.
1874.

Fr. Söhns, Unsere Pflanzen, 3. Aufl. 1904.

Ph. Wegener, Volkstümliche Lieder aus Norddeutschland,
1879/80.

K. Wossidlo, Mecklenburgische Volksüberlieferungen. B. II
1: Die Tiere im Munde des Volkes, 1899.

Einige bei Böhme fehlende Singweisen habe ich in
Buchstaben hinzugefügt.

Klammern im Texte ohne Striche geben eine andere
Lesart an, mit Strichen die Bedeutung eines Wortes, bloße
Zahlen die Nummern, S. mit Zahl die Seiten.

Die Einteilung und Anordnung der Stoffe beruht auf
den hier üblichen Spielweisen.

Den im Vorwort zu den Volks- und Kinderreimen in
Aussicht gestellten Abdruck des sog. Bäckerspieles habe ich
unterlassen zu sollen gemeint, weil es mir nicht gelungen ist,
die Vorlage Deedes aufzuspüren.

Ich danke wiederum allen treuen Helfern in Stadt
und Land und hoffe, daß auch diese Sammlung, welche
manches Neue enthält, den Forschern und den Laien will-
kommen sein und der Auffrischung und Kräftigung des
deutschen Volkstums dienen werde.

Lübeck, im September 1904.

Colmar Schumann.

Deutung der Volkspiele.

Wie jeder Kenner der Volksdichtung weiß, erfindet das Volk nicht, sondern bildet nur die vorhandenen, ihm vertrauten Stoffe frei um. So sind auch unsere Volks- und Kinderspiele, samt ihren Geschwistern, den Volksmärchen, -reimen und -rätseln, keine willkürlichen, absichtlichen Erfindungen, sondern entsprungen derselben Quelle, der alle Schöpfungen der Volksseele in Urzeiten entfloßen sind, der Gottesverehrung. Im Wandel der Jahrhunderte und Jahrtausende durch verschiedene Einwirkungen, zumeist durch das planmäßige Vorgehen der christlichen Kirche, in Stoff und Form vielfältig und stetig geändert, in ihrer ursprünglichen Bedeutung nicht rein und fest erhalten und durch allerlei Züge der Naturbeobachtung und Lebenserfahrung vermehrt, lassen sie sich doch in ihrem ältesten Kerne, der in allen Ländern mit arischer Bevölkerung wunderbar übereinstimmt und eben dadurch sein hohes Alter bezeugt, als nachahmende Darstellungen des Götterlebens und -schicksales begreifen, wie es sich dem kindlichen Sinne unserer Vorfahren in den Wettervorgängen des Jahreslaufes offenbarte. Solche Nachahmungen bildeten einstmals einen bedeutsamen Teil des Gottesdienstes und der Festfeiern; erst allmählich sind sie, ihres religiösen Charakters entkleidet, von den Kreisen der Erwachsenen auf die Kinderwelt als Spiele übergegangen. Hauptgegenstand und -anlaß ist die altgermanische Frühlingsfeier, das weitaus wichtigste Ereignis des Jahres in jenen fernen Zeiten, da die Not des grimmen Winters viel bitterer und unmittelbarer empfunden wurde, welches daher auch in Sitten und Bräuchen bis auf den heutigen Tag mannigfache Spuren seines mächtigen Einflusses hinterlassen hat.

In den Kinderspielen leben die beiden vollstümlichsten Gottheiten der Deutschen fort: Donar, den man mit Fug und Recht

den Bauerngott nennt, der Herr des himmlischen und des irdischen Feuers, des Blitzes und Donners wie des häuslichen Herdes, des Wetters und des Landbaues, der Schützer alles Eigentums, und als seine ebenbürtige Gattin die Erdgöttin, d. i. die Göttin des die Erde befruchtenden Gewittergewölkes, der hellen Sturm- und der dunklen Regenwolke, sodann des Spinnens und jeder glückbringenden Hausarbeit, schon früh verschmolzen, wie es scheint, mit der Sonnenjungfrau. Diese höchste weibliche Gottheit nennen wir nach dem zweiten Merseburger Zauberspruche am besten *Frija*.

Als gemeinsame Grundlage der wichtigsten Spielhandlungen darf folgende Vorstellung gelten. In den sieben Wintermonaten nördlicher Länder, Oktober bis April, ist der Himmel verschlossen. *Frija* ist von den Winterriesen entführt und wird in der Wolkensburg in Haft gehalten. *Donar* hat mit dem Schwinden der warmen Jahreszeit seinen Blitzhammer verloren und sucht ihn während des Winters. Endlich findet er ihn, zertrümmert mit flammendem Wurfe die Riesenfeste und befreit seine Geliebte, das ist Frühlingsanfang, Öffnung des Himmels und Hochzeit des Götterpaares, an dessen Glück alle Bewohner von Himmel und Erde frohlockend teilnehmen in freudiger Erwartung des sommerlichen Ehesegens. Diese hochheilige Zeit wurde zwölf Nächte hindurch, vom 1.—12. Mai, mit naturwüchsigter Sinnlichkeit und dem Anlasse entsprechenden Darstellungen gefeiert. Vieles davon erhielt sich, der eifernden und verbietenden Geißlichkeit zum Troste, bis in späte Jahrhunderte, wo die weltliche Behörde dagegen als groben Unfug einschritt, ja einige Züge, wie z. B. Walpurgisnacht, erstes Weilchen, Maifäferluft u. a., haben noch in der Gegenwart eine gewisse Bedeutung. Das so heiß ersehnte Frühlingswunder meinten die kindlichen Völker mit herbeiführen zu können, indem sie zu verschiedenen Zeiten vorher, besonders zu Weihnachten und Ostern, allerlei Bräuche übten, wodurch nach ihrem Wahne die bösen Mächte eingeschüchtert und dem Erlöser *Frijas* Mut gemacht und Hilfe geleistet würde. Dies die Hauptquelle der Spiele ohne Reigen. Das Liebesglück der Neuverbundenen währt fünf schöne Monate, dann erfolgt die leidige Trennung im Herbst. Solch Scheiden und Vereinen wiederholt sich alljährlich, grade wie das Kirchenjahr in Anlehnung und Nachahmung das Wirken des dreieinigen Gottes immer von neuem verkörpert. Dazu bildete sich mehr und mehr der Glaube an ein himmlisches Gesilde

hinter den Wolken aus, an ein herrliches Schloß mit paradiesisch schönem Garten im Himmelsmeere. Hier waltet Freija als *Holda* (die Hüllende) oder *Berhta* (die Glänzende) und wartet in mütterlicher Liebe und Sorgfalt der Kinderseelen. Mit ihnen fährt sie, sobald das Wolkentor gesprengt ist, zur Erde hinunter, teils um diese als Erdgöttin und Mutter zu segnen, teils um die Seelen in Menschen oder in elbische Wesen überzuführen. Während des ganzen Sommers steht ihnen die Ab- und Auffahrt frei, im Winter aber müssen sie hienieden harren, bis der Gewittergott auch ihnen zum Erlöser wird. Als die christliche Kirche Donar zum Unhold und Teufel, Freija zur Heze und Teufelsgenossin erniedrigte, gab sie ihr zur Nachfolgerin als Himmelskönigin und Sonnenfrau die Gottesmutter *Maria*; aus den Kinderseelen aber schuf sie Engel und deutete ihr Auf- und Niedersteigen samt Donars Befreiungswerk zum Kampfe zwischen Engeln und Teufeln vor der Himmelstür um.

Alle diese Vorgänge spiegeln sich in unsern Spielen in mannigfaltiger Weise wieder. Es ist nur dem Wesen und Weben der Volksseele gemäß, wenn nach und nach eine Vermischung eintritt, einzelne Züge von einem auf den andern übergehen und schließlich die Rollen völlig vertauscht werden, wie sich dies unten mehr als einmal zeigen wird. Dazu tritt der sich immer weiter entwickelnde Glaube an das freundliche und feindliche Walten der Elben, der mit dem an die oberen Götter vielfach sich berührt, und das Gefallen an Nachahmungen von allerlei Vorgängen. Die Handlung steigt vom Himmel auf die Erde herab, und die Überirdischen stecken in irdischer Leibesohülle. So erscheint *Donar*, oder der Teufel, dessen Maske auch seine Gegner, die Winterriesen, tragen, hier und in aller Kinderdichtung in buntester Gestaltensfülle. Sein Wesen blüht durch: Vater und Großvater, Kaiser und König (des Himmels), Müller und Bäcker, Schmied und Goldschmied, Tischler und Böttcher, Schneider und Schuster, Leineweber und Brauer, Bauer und Wirt, Jäger und Schläger, Wächter und Gärtner, Lehrer und Mönch (Pfaffe), Jude und Räuber, Kobold und schwarzer Mann. Ihn verhüllen Tiere, wie: Bulle und Boß, Hirsch (wegen seiner Sprünge und seines zum Streithammer tauglichen, blitzartigen Gehörns) und Hase (Esel), Bär und Igel, Wolf und Fuchs, Kater (*Ragmann*), Hahn (besonders wohl wegen des roten Backenkamms, des Abbilds der Flamme), Ruckul (der am 1. Mai zu rufen beginnt), Habicht (in den sich nach

dem Volksglauben der Kukuk im Winter verwandelt), Kibiz (der im Zickzack läuft wie der Blitzstrahl), Fisch (Butt), Frosch, Schmetterling, Käfer, Floh (wegen der Sprünge) u. a. m. Sein häufigster Rufname ist der echtdeutsche *Hans*; dazu gesellen sich *Peter* (Petrus) und *Michel* (deutscher Michel), weiter *Jakob* und *Florian*; der Heilige dieses Namens wird bekanntlich in katholischen Gegenden noch jetzt in *Feuersnöten* angerufen, und sein Namenstag fällt in die *Mai-Zwölften*. *Frija* (*Holda*) oder *Maria* spielt: *Alte Frau*, *Unsere liebe Frau*, *Dame* (noch heute bei den hiesigen Fischern *Benennung der weißen Sturmwolke*), *Frau Rode*, *Mutter*, *Rosenmutter* oder *Mutter Rose*, *Großmutter*, *Jungfrau*, *Rosenjungfer*, *Dornröschen*, *Mädchen im bunten Rock mit goldnen Schnüren*, *Hege*, *Wetterhege*, *Schwarze Köchin* (= *Teufels Großmutter*); außerdem *Kuh*, *Biege* (*Bide*), *Schaf*, *Katze*, *Maus*, *Fledermaus*, *Schwan*, *Gans*, *Ente*, *Taube*, *Henne*, *Gule*, *Droffel*, *Vogel*, *Fisch* (*Goldfisch*) und *Kröte*, *Schnecke* und *Laus*. Ihre Kleinen sind *Hühner* oder *Küken* und äußern dies durch *Niederlauern* und *Krähen*. Die segenschwere *Wolke* heißt *Busch*, *Holder-* oder *Hollerbusch* (= *Holdas Busch* und *Hollunderbusch*, *sambucus niger*), *Brombeerbusch*, *Baum*, *Apfel*, *Birn*, *Kirschbaum*, *Linde* (*Frijas heilige Pflanze*); ferner *Mühle* (vgl. *Salz*, *Wunschmühle* des Märchens), *Kessel*, *Grüz-* und *Breitopf*, *Butterfaß*. Die *winterliche Wolkenwand*, hinter der die *Göttin* gefangen liegt, kommt vor als *Mauer*, *Haun*, *Kette*, *Ring*, *Kreis*, *Glocke*, *Berg*, *Burg*, *Schloß*, *Turm*, *Kloster*, *Irrgang* (*Vabyrinth*), das *Land* hinter der *Wolke* als *Garten*, *Wiese*, *Kirchhof*, *Krauthof*, *Hopfenland*, *Pommer-* oder *Pommelland* (vielleicht *Apfelland*), *Holland* (= *Holdaland*), *England* (= *Engelland*), *Schottland*, *Brabant*, *Franken*, *Polen* mit der *polischen See* (dem *Himmelsgewässer*), *Rußland*, *Schlaraffenland*, *Babylon*, *Niniveh*, *Amsterdam* u. a. m. Die *himmlische Wohnung* trägt die *Namen Haus*, *Großvaters Gehäuse*, *Brauthaus*, *Goldschmiedshaus*, *Bäckerhaus*, *Rathaus*, *Waldhaus*, *Wirtshaus*, *Kaffeehaus*, *Hühnerhaus*, auch *Hinkel-* und *Hinterhaus*, *Hahnemintel* (wovon *Frija* selbst *Frau Hahnemintel* benamft wird), *Kukukshaus*, *Bullenstall*, *Goldkammer*, *Ofen*, *Badofen*. Die *sieben Wintermonate* gelten regelmäßig als *sieben Jahre*; diese Zahl *sieben* lehrt häufig wieder in *Reimen* wie in *Märchen*. Endlich *Donars Hammer* ist geworden zu *Messer*, *Kugel*, *Ball*, *Blump-* oder *Klumpfaß* (*Tagel*), *Löffel*, *Schlüssel*, *Ring*, *Pantoffel*, *Taler* u. a. m.

Nach diesen allgemeineren Hinweisen, die von einem einheitlichen Standpunkte aus einen Blick auf das verworrene Gebiet der Spielhandlungen und -texte eröffnen, mögen nun einige Erläuterungen für die einzelnen Gruppen folgen.

Die Spielreigen sind die getreuen Abbilder der ehemaligen Festtänze, bei denen Frauen und Männer sich in langer Reihe bei den Händen faßten und unter Anführung eines Vortänzers mit Gesang in allerlei, dem Sagenstoffe gemäßen, Bewegungen und Windungen sich um den heiligen Platz bewegten. Sie und da, z. B. in Herrenburg bei Lübeck, werden sie noch von Knechten und Mägden getanzt. Die einfachen Ringelreigen mit Niederklauern stellen den Kindergarten und Haushalt Frijas-Holdas vor. Blumen- und Obstpfücken, Kuchenbacken, Wäschehalten im Kessel der Regenwolke, aber auch zur Schule gehen und das A b c lernen, sind hier die Hauptzüge. Das Glöckchen am Kleide erinnert an die Tracht des 14.—16. Jahrhunderts, welche die Dichtung auch der Jungfrau Maria und den Elfen beilegt. Der Rosenkranz stammt von dem Brauche, unter aufgehängten Kränzen zu tanzen oder in ältester Form, mit einer Kette von Ruhblumen, *Leontodon Taraxacum*, den Sinnbildern der Sonnengöttin Frijas-Maria. Das Hocken und Krähen kennzeichnet die Kinder als Holdas-Küken, die sich vor dem räuberischen Habichte zu bergen suchen. Die Reigen mit Umdrehen bilden die Rückkehr der Göttin zu ihrem Befreier und Geliebten nach. Frühlingsgrün und Vogelsang weisen auf die Vermählung und ihre willkommenen Folgen für die Menschenwelt. Die Kette oder der Zaun der Tanzenden, die aufgetreten oder gesprengt wird, ist unverkennbar die Kerkermauer; diese eben ist es, welche vor Zeiten durch die alle Teilnehmer umschlingende Ruhblumenkette veranschaulicht wurde. Das Seidespinnen meint Frijas Tätigkeit als Wetter- und Schicksalsfrau; sie spinnt das Los der sommerlichen Erde und ihrer Kinder. Die Reigen mit Wahl bringen die Hochzeit- und Maifeier und die Trennung zum Ausdruck, selbst in dem Spiele von Paul, dem nüchternen Nachbilde des Rosa reigens. Dieser schildert die Brautschmückung der Rosennutter, Rosenkönigin Frijas-Maria. Blaue Steine (Schiefer u. dergl.) galten für heilig, bei ihnen wurden Verträge geschlossen und Gelübde getan. Der Hafer, die verbreitetste, bis in den hohen Norden wachsende Halmfrucht, dem Bauerngott und seiner Gattin geweiht,

und wie die Bohne am 1. Mai gesäet, spielt in Hochzeitsgebräuchen überall eine wichtige Rolle. Die weiße Frau ist ursprünglich Fria als Ehe- und Schicksalsgöttin. Die Brücke, der Zugang zum Himmelstore, wird vom Maigewitter naß. Das Kloster ist an Stelle der Burg getreten, denn der Raub der Göttin wurde in mittelalterlichem Geiste als Einsperren ins Nonnenkloster aufgefaßt. Des eigenartigen letzten Spieltextes Kern ist bei aller Dunkelheit doch wieder als Hochzeit zu erkennen. In einigen Stücken dieser Gruppe haben, wie oben bemerkt, aus Vergessen der Grundbedeutung Donar und Fria die Rollen getauscht. Die Reigen mit Nachahmung entsprechen hierin am genauesten den Tanzbewegungen, bei denen dem Worttänzer und Vorsänger alles nachgemacht werden mußte. Die Verse zeigen ein jüngeres Gepräge, doch könnten Adams sieben Söhne auf die Wintermonate zurückgehen, der Hafer säende Bauer und das Murmeltier, das wie Donar erst im Frühling erwacht, auf diesen. Die Reigen mit Auflösung behandeln die Brechung der Riesenburg und die Erlösung der Göttin. Diese ist der Fisch (Goldfisch) im ersten Spiele, die Diebin im zweiten, wo die Entführung aus der Haft in Abführung in die Haft verwandelt ist, vielleicht infolge des roten Tragens, der den Feuergott als Polizisten auffassen ließ. Der Befreier Frias wiederum ist zum Gänse dieb geworden. Das merkwürdigste ist das Spiel von Dornröschen, der Königstochter im Turme oder im Kloster, oder der schwarzen Köchin; es führt die Zerstörung der Burg augenfällig und lebendig vor und gibt den rechten Schlüssel zum Verständnis des sehr verschieden gedeuteten Märchens von Dornröschen. Der letzte Reigen enthält zwar hauptsächlich eine Schilderung des Himmelreichs, endet aber auch mit der Liebe des Mädchens oder der Nonne. Die Reigen mit Balladen bringen uns zu den alten Tanzliedern, die eben der Name Ballade eigentlich meint. Ihr Hauptinhalt bezieht sich auf die Gefangenschaft und Rettung, auf Finden und Scheiden und auf den himmlischen Haushalt (Wirtschaft). Frias Raub durch die Riesen wird hier als Ermordung durch den Geliebten betrachtet, der Mittelpunkt der einst so beliebten Volksfagen und -lieder vom Ritter Ulinger, Ulrich und Annchen, der Märchen von Fitchers Vogel und Blaubart. Dem entsprechend ist im Reigen: Maria oder Die Anna saß am breiten Stein in Fährriß, Ritter, Jäger vermutlich Donar verborgen. Auch die drei

Bauerngeschichten und die Wirtschaft in Polen stehen ganz sicher auf mythischem Boden. Wie Donar sonst als Schneider auftritt, so ist hier unter der Schneiderin Fritja gedacht, die zunächst für ihre Kleinen als Hausmutter zu nähen hat. Die Bäurin hat das Geschlecht gewechselt und den Bauern verdrängt, eine öfters wiederkehrende Entwicklung des Stoffes. Schön Elisabeth aber, der Jäger und das Apfelmädchen sind Beispiele dafür, daß überhaupt beliebte Lieder mit irgendwelcher Handlung von den Kindern zu Reigen benutzt werden. Die Reigen mit Gegenreihen, Überreste einer besonderen Art von Festtänzen, aus der auch die Doppelchöre des griechischen Dramas hervorgegangen sind, feiern die Erlösung und Abholung Fritjas zur Hochzeit. Dies zeigt der dritte noch am deutlichsten, der erste ist sehr verflacht, in dem von Schäfer und Edelmann ist der Sachverhalt durch die Beseitigung der Schäferin durch den Schäfer getrübt.

Die Spiele mit Tor- und Scharenbildung, mit Ziehen und Durchkriechen, drehen sich in der vorliegenden Form um den Kampf der Engel und Teufel am Eingange zum Himmel, der anscheinend als Zugbrücke mit Torbogen gedacht wird. Es sind recht eigenartige schwierige Texte, vornehmlich in dem viel besprochenen Brückenspiel und in Mutter Rose oder Maria, und verraten durch einzelne merkwürdige Ausdrücke ihr hohes Alter. Der heidnische Urgedanke ist verschleiert.

In der Gruppe der Hach- und Schlagspiele tummelt sich Donar in mancherlei Gestalten (Teufel, Räuber, Müller, Voad u. a.), bald jagend, bald selbst gejagt. Ein Anzeichen dafür ist, daß der feindliche Kobold in einigen Gegenden noch immer mit dem Hammer bewehrt ist, dem sonst der Plumpsaß entspricht, und daß überhaupt das Fangen meist mit Schlagen verbunden ist. Die Spiele ahmen die Befreiung durch Donar und den Raub durch die Riesen nach, beide sind hant ineinander gewirrt zu neuen Gebilden mit Zügen zeitgenössischen Aberglaubens, und allerlei Unholde haben sich eingedrängt. In dem ehrwürdigen Blindekühspiele erkennt man an den verschiedenen Namen noch den Gott, der an die Himmelspforte geleitet wird und sich einen Löffel zum Brei- oder Milcheffen, d. i. seinen öffnenden Hammer holen soll. Kasse und Maus, die uns als Spielname noch öfter begegnen, dürfen wir mit Habicht und Notkehlen getrost als Sprößlinge der beiden

Gottheiten ansprechen. Auch der Fisch taucht wieder auf im Salzhering. Anderes bei den einzelnen Spielen, von denen nur die letzten drei als außerhalb des Mythos stehend anzusehen sind.

Die Such- und Ratsspiele beschäftigen sich nach ihrem Ursprunge mit Donars Spuren nach Hammer und Gattin. Beweise dafür bieten hauptsächlich Namen wie Fuchs, Boß, Kuckuk, Hahn, Pinkepank, Maus, Vogel und Rufe: Es brennt! Das Feuer brennt! Der Busch, d. i. die Wolke, brennt, die anders gar nicht zu begreifen wären in ihrer Verwendung und Bedeutung.

Die Pfand- und Gesellschaftsspiele pflegen zumeist die Öffnung des Himmels. Teils finden wir hier Donars Hammer in manchen Verhüllungen, teils das auch in Frau Rose enthaltene Verbot des Lachens und Sprechens, welches aus dem heidnischen Glauben erwachsen ist, daß die niederfahrenden Seelen, wenn sie lachen, in Menschen, wenn nicht, in Elben eingehen, oder in christlicher Fassung: Wer lacht, wird ein Teufel, wer nicht lacht, ein Engel. In der Frau von Hechtebrecht wird Frija stecken, wie im Fuchs und in dem Ofen, den der Gespändete anbeten muß, der Feuer- und Herdgott. Die Pfandlösungen und Spielstrafen, zum größten Teile überall dieselben, liefern ein Bild des geteilten altdeutschen Rechtsverfahrens. Der Richter fragt: Wat sall de doon, den dit Pand tohöört? Die Anwesenden fällen wie Schöffen das Urteil, und jener läßt es vollstrecken.

Die Wurfspiele, welcher Art sie auch seien, haben sämtlich den Schwung des Blitzhammers zum Vorwurf; der Angriff auf die Wolkenfeste und ihre Verteidigung durch die Winterriesen blickt trotz der vielfachen Entstellungen mehr oder weniger deutlich hindurch. Von den Ballspielen ist das altertümlichste entschieden das weiterbreitete und vielbenannte Kuulsbögg, zu dem statt des Balles noch andere Dinge, z. B. Hufen und Klauen, als Wurfhammer dienen. Namen wie Saujagen, Rake im Voche, Geierspiel, Goldschwan, Goldengel, Bezeichnung der Ballgrube als Grüttpott, Verwendung des Plumpsack und des Löffels u. a. m. stützen meine Deutung.

Die Pickerspiele weisen ebenfalls bestätigende Züge auf: die Verwendung des Turms, der Erlösung, des Hirsches, der wie Boß und anderes Getier auch als Wolkenbild in Donars Bereich

gehört, des Potts (Breitopf, Grüttopf), worunter die Fülle der Gewinneinsätze begriffen ist (= Glückstopf), und des Widerratens. In einem nordfriesischen Spiele heißen zwei Bierdeckel gradezu Himmel und Hölle. Die so verschiedenen Messerspiele erreichen Ziel und Gewinn durch das Eindringen der Waffe in den Erdboden. In diesem oder dem deckenden Rasen dürfen wir die Winterwolke erblicken. Unter den übrigen Wurfspielen schließen sich dann am engsten die Kegelspiele an; diese hielt man in altchristlicher Zeit für Belustigungen, welche den Fall der Heidengötter darstellten, richtiger bezieht man sie auf den Winterriesen, dessen Bezwingung durch den Gewittergott gefeiert wurde, indem man dieses kriegerische Ereignis beim Feste mit den Gebeinen und Gelenkugeln der Opfertiere vor- oder nachspielte. Die bestürmte und verteidigte Riesenburg ist zum Steinhaufen und Holzbau umgebildet. Beim Bleiern oder Püttnenseideln ist für das Wolkenmeer die irdische Wasserfläche eingetreten, aber Bezeichnungen wie: Braut oder unsere liebe Frau erlösen, Teufelwerfen u. a. lassen kaum einen Zweifel an dem echten Sinne zu. Endlich das Parduspiel, welches unter vielen, zum Teil unverständlichen, Titeln seit alter Zeit überall im Schwange ist, ist insofern nahe mit dem Kegeln verwandt, als es seinen Ursprung der Benutzung von Opfertierknochen, zumal des Sprungbeins von Bock und Schaf, zur Befragung der Zukunft durch Loswerfen verdankt, daher der Name Knöcheln für dieses wie für das Würfelspiel.

Die Kraftspiele, bei denen sich körperliche Kraft und Ausdauer mit Gewandtheit paaren, lassen bei aller Abweichung von einander durch mancherlei Umstände Donar bei seinem Werke erschauen. Dahin rechnen Scharenbildung, Ziehen und Schlagen, Hammer, Hinkelbock als Benennung des Hüpfkampfes, vielleicht auch Mühle und Strebefage oder Ragenstriegel.

Die Hinkelspiele, unter außerordentlich vielen Namen in ganz Europa daheim, geben in ihren verschiedenen Gestaltungen ein klares Bild von der Entwicklung des mythischen Grundgedankens und ihrer Beeinflussung durch die Kirche. Als älteste Form erscheint die Schnecke, in der nach Kinderreimen Fria als Nonne, Kaze u. a. m. figt und von Donar als Mönch, Schneider usw. entdeckt wird. Es ist damit in der Überlieferung die Winterwolke gemeint, doch lassen die Schneckenwindungen allerdings gleich dem, begrifflich

sehr nahestehenden, Labyrinth des Altertums, auf ein anderes erstes Vorbild schließen, welches mit der Zeit und dem Wechsel des Wohnsitzes sich aus dem Gedächtnis verlor. Aus der Schnecke haben sich die Kreisspiele entwickelt, daraus in der christlichen Welt die einer Basilika ähnlichen Vierecke mit Stufen und mit Himmel und Hölle, die sogen. Himmelsleitern. Einst beschleunigten vermeintlich und feierten die Germanen und verwandte Völker durch solche Spieltänze im Frühjahr das Eindringen des hammer-schwingenden Gottes in Frijas Kerker, später wurde daraus die Befreiung der Menschheit durch Christus. Eine besondere Art entstand im W o c h e n h ü p f e n. Die umschließenden Kreise lösten sich auf in mehrere nebeneinander, und zwar eigentlich 7, deren jeder mit einem Tagnamen bezeichnet wurde. Sie weisen ebenfalls auf die 7 Wintermonate zurück, welche Donar durchleben muß, ehe er die Geliebte zurückgewinnt. Mit dem Vergessen des ersten Anlasses wurde zugleich die Anzahl der Windungen und Kreise hinfällig. In dem Ruheplätzchen oder H a u s e erkennen wir die Himmelsbehauung wieder, in dem Steinchen, das in mehrfacher Art zur Verwendung kommt, zuerst den öffnenden und den wegbahnenden H a m m e r, dann erst die durch ihm gewonnene Sonnengöttin, ein Beispiel der oben besprochenen Mischungen und Vertauschungen der Rollen und Verhältnisse.

Die V o l k s b e l u s t i g u n g e n, soweit sie noch in Wirklichkeit oder in der Erinnerung von Augenzeugen lebendig sind, haben den gemeinsamen Zug des Werbens um Gewinn, und zwar meist durch geschickte Bewegung nach einem sichtbaren Ziele, welches demjenigen Donars entspricht. Ringrennen und Ringfahren in ihren verschiedenen Ausgestaltungen sind Überbleibsel des alten R o l a n d- und S u m f e r n s t e c h e n s oder = s c h l a g e n s. Der R o l a n d, eine hängende oder eine stehende und im oberen Teile drehbare Holzpuppe, verkörperte den Winter- und Wolkenriesen, dem der nordische Thor mit dem Hammer das Haupt zerschmettert. Und so werden unsere Vorfahren einst gespielt haben. Zur Ritterzeit stach man dem Riesen ins Gesicht, später ins Herz oder auf ein schildartiges Brett, schon früh aber auch nach einem Ringe in seiner Hand, wie aus dem 15. Jahrhundert aus Lübeck bezeugt wird. So alt ist der Stechring als Siegeszeichen. Das J u n g f r a u e n b i l d ist im Grunde die vermenschlichte Wolke selbst, welche der Hammer

des Gottes spaltet. Nach diesem Bilde und ebenso nach dem eines Schwanes, des Abbildes der weißen Wolke, wurde mit dem Hammer geworfen und geschlagen und mit dem Spieße gestochen, bis auch hier der Ring am Arme und schließlich am Bande Brauch wurde. Hierzu passen all die Spiele, wo Gänse, Enten, Tauben, Hähne oder Ragen frei oder in einem, auch wohl mit Ruß gefüllten, Fasse aufgehängt oder unter einem Topf in der Erde verborgen und nun durch Zertrümmerung ihres Kerkers oder Herabreißen gleich Fritja befreit werden, was bei uns selbst mit einem buntgekleideten Menschen geschieht. Das Kranzfahren der Fischer hat, aus anderen Beispielen zu schließen, ebenfalls ehemals in einem Schnellrudern unter einem Vogel hindurch bestanden, der zu ergreifen und abziehen war. Der ursprüngliche Hammerwurf nach einer freischwebenden Gans war in Franken noch bis in unserer Zeit Sitte. Umgekehrt wird im Taubenwerfen mit einer Taube nach dem Ziele geworfen. Von solchem Zielwerfen ist nur ein kleiner Schritt zum Vogelschießen mit Armbrust und Büchse. Unser bunter Goge (= Papagone) stammt von Donars rotem Hahne ab. Der Hahn wurde im Mittelalter an einer Stange lebendig angebunden und als Schießziel benutzt, indem man ihn, ähnlich wie den Roland, als Feind des Gottes und Unhold ansah. Die Schießscheibe aber steht wohl nicht ganz außer Verbindung mit der Mädchenfigur wie man sie noch jetzt, freilich viel sittsamer als ehedem, in Schießbuden antrifft. Statt nach dieser stießen die Ritter auch nach Krone oder Kranz; davon ist unser Kronegreifen nachgeblieben. Dergleichen sind die übrigen Dinge, nach denen gelaufen und gesprungen wird, in letzter Reihe auf die Göttin und ihre heiligen Tiere zurückzuleiten. Mastbaumklettern und laufen ahmen Donars Aufahrt nach, bei dem zweiten fehlen nicht Engel und Teufel. Endlich Bräutigamgreifen und Sonnenschlagen weisen gradezu auf die Wiedervereinigung der beiden Wettergötter, nur sind hier wieder die Rollen vertauscht.

Die Leibesübungen verraten, wie bei ihrer Einfachheit begreiflich, weniger Anlehnung an die Göttersage. Doch gemahnen alle Reihenbildungen mit und ohne Führer an die bei den Reigen erwähnte lange Reihe. Der Kibiklauf ehrt durch Nachgestalten des geschlängelten Ulices den Donnergott. Schnecke und Schlange können auf die Erlösung gehen, ja selbst Mühle (Rad), Kobold und Bock dürften mythische Nachklänge enthalten.

Die Gruppe der Tafelspiele umschließt alle Spiele, die mit Zeichnen oder Schreiben verbunden sind und jetzt mit Hülfe von Schiefertafel, Papier, Tisch und Spielbrett zuhause getrieben werden. Die ältesten sind, wie die Hinkspiele, ursprünglich bei den Festen gelangt worden, wie man umgekehrt hin und wieder eine Schachpartie von Menschen darstellen läßt. Dahin ziehe ich besonders Mühle, Dame und Wolf und Schafe. Diesen dreien sind wir schon mehrfach begegnet: Donar dringt in die Wolkenmühle und gewinnt die Dame. Irrgarten oder Himmelfahrt, Obstgarten, Haus, Wasser mit Fischen, Raue, Storch sind alles mythische Bestandteile. Das einstige Hochzeitsspiel hat in seiner neueren, noch mehr aber in seiner ältesten Form aus Ostpreußen, solche Züge, daß man es mit gutem Grunde für ein Kind der ausgelassenen germanischen Frühlings- und Hochzeitsfeier erklären darf. Die Schneide-, Schneider- oder Hobelbank läßt sich sehr wohl auf die Handwerke beziehen, in die das Kinderlied Donars Walken gewandelt hat. Die Lichtpußschere aber deutet keusch etwas andres an, das bei den Naturvölkern stets hohe Verehrung genoß. Endlich ordnet sich das recht alte Kraut und Lot als Kampfspiel, welches man später, wie Donars Niesenkämpfe überhaupt, mit den Türkenkriegen in Verbindung brachte, ganz leicht hier ein.

In den Glücksspielen wirken zwei Dinge zusammen, die Zukunftsbefragung durch Opferknochen, die beim Knöcheln berührt ist, und die Vorstellung des himmlischen Reiches oder der Regenwolke als einer Quelle aller möglicher schöner Gaben. Das eine kommt im Würfeln zum Vorschein, das andre namentlich im Gänsepiel und dessen Nachbildungen. Garten, Wirtshaus, Wasser (Brunnen), Turm (Schloß), Irrgang und Gans sind bei aller Verschiedenheit der Ausstattung die stehenden Bilder, über die hinweg man durch Würfeln endlich in den innersten Raum gelangt, wo der höchste Lohn winkt: eine offenbare Aus schmückung unserer Frühlingsgabe. In jenem Wunderlande spielt auch Raue und Maus: die räuberische Maus wird von dem Herrn und Wächter ertappt. Glocke und Hammer, das nächstbeliebte Würfelspiel, ist entstanden aus einem Hasche- und Schlagspiel, wobei Hammer oder Plumpfad tätig war. Wirtshaus, Glocke und Schimmel lassen auch hier den mythischen Grund durchschimmern. Glücksscheibe oder Glücksrade ergibt sich als eine besondere Art von Schicksalsbestimmung, welche aus der durch Würfel hervorgegangen ist, wie

das Spiel Fuchs, Vogel und die Fumfer mit seinen, z. T. echt mythischen, Gestalten vor Augen führt.

Die Netz- und Scherzspiele sind gewissermaßen Abfälle und Bruchstücke von Volksspielen. Allerlei Einzelheiten bezeugen das. Donner und Blitz, Wind und Wasser, Erbsen und Bohnen, beide dem Donar heilig, Müller und Hase lehren Zusammenhang mit diesem Gotte; die Maikage ist seine Gattin. Andere Beziehungen liegen nicht so klar zutage, lassen sich aber vermuten.

Als volkstümliche Spielgeräte verzeichne ich nur solche, die von den Kindern selbst hergestellt werden können und daher für sie einen höheren sittlichen und Neigungswert besitzen als die teuersten Spielsachen, die gekauft und beschert werden. Auch ihrer trägt ein nicht unbedeutender Teil mythisches Gepräge oder steht in Berührung mit den heiligen Zeiten. Mit Lärm- und Schießgeräten glaubten unsere Vorfahren die Unholde abschrecken und den Göttern im Kampfe gegen die Dämonen der Finsternis und des Winters helfen zu können; dazu diente u. a. der Rummelpott. Ferner gehörten zur Festfeier Licht- und Feuerentzündungen; sie leben bei uns in den Umzügen mit Laternen fort, bei denen sonderbare Bieder erschaffen. Engere Beziehung zum Wettergotte haben vielleicht Mühle und Kreisel, der auch Mönch heißt, gewiß aber der gen Himmel steigende Drachen, an dessen Schnur man Himmelsbriefe (oder Apostel) hinauf sendet — ein Schatten der echten Handlung. An diese gemahnt in anderer Form die mehrfach erscheinende Himmelsleiter. Wenn sie daneben anderswo Kagenstreppe heißt, so wendet uns das der Himmelsgöttin zu. Deren heilige Pflanzen werden nicht nur zum Schmuck und Spiele, sondern auch zur Zukunftserkenntnis benützt. Die Spielerei mit der Schnecke und mit den Käfern und deren zahlreiche und eigentümliche Volksnamen bringen diese Tierchen eng mit den beiden Gottheiten und ihrer Schicksalsfrage zusammen.

Das Volksrätsel.

Den Reigen der Volksbelustigungen beschließen billig die Volksrätsel. Sie dienen wie jene der Kurzweil und Geschicklichkeit und haben eine ähnliche Geschichte. In ihren ältesten Stücken fußen sie auf dem Wissen von den Göttern. Als diese nicht mehr galten,

schwand Sinn und Verständnis dafür; sie wurden zurückgedrängt durch abgerundete und treffende dichterische Bildchen aus Natur und Leben, zumal aus der Tierwelt, die uns noch heute, schon durch ihre launige Fassung, lieblich anmuten. Erst später kamen die wertloseren Wort- und Scherzrätsel auf, größtenteils durch den Einfluß der Klosterschulen, der sich oft durch lateinische Anklänge verrät. Auch die Rätsel haben in Inhalt und Form starke Entstellungen erlitten. Vielfach liegt eine längere Erzählung zugrunde, ein Rätselmärchen, es ist aber nur der Kern, das Rätsel, erhalten geblieben, meist mit der angehängten Aufforderung: *Kate, was ist das?* Die Dunkelheit mancher Rätsel rührt aber nicht immer davon her, sondern häufig von unserer Unfähigkeit, den Gegenstand mit der gleichen unverbildeten Frische und Anschaulichkeit aufzufassen wie unsere Vorfahren und die Naturvölker, die alles Unbelebte beleben und beseelen müssen, um es zu begreifen. Die Abstammung vom Götterglauben beweist teils der Stoff, teils die Anwendung mythischer Bezeichnungen wie England, Holland u. a. für Himmel. Mythischen Stoff enthalten von den unten aufgenommenen Rätseln offenbar das vom Ei, welches als Hüter anscheinend erstarrten Lebens für die Frühlingsfeier und die Auferstehung eine wichtige sinnbildliche Bedeutung erlangte, ferner das vom Wind und das von der vergoldeten Stadt mit vielen Türmen, und selbst die Scherzfrage nach dem Namen des Hundes wird bei ihrer Verbreitung über Europa nicht mit Unrecht auf den Wind, den Hund des Gottes, bezogen. Für des Volkes Sinnesart bedeutsam sind die allenthalben recht beliebten Aufgaben, welche die Gedanken des Ratenden von der harmlosen Lösung ab auf uns Anstößiges lenken. Das Volk treibt auch mit den natürlichen Dingen, von denen es immer noch unmittelbarer berührt wird, seinen Scherz, ohne es als unstittlich zu empfinden. Diese Rätsel durften, soweit sie überhaupt mir zu Ohren gekommen sind, nicht fehlen.

Die allgemeine Neigung der Germanen zu den Rätseln ist uns von Anfang an bezeugt. Ihre hohe Wertschätzung der Gabe, solche zu erfinden und zu lösen, leuchtet hervor aus den mannigfaltigen Berichten, wie diese bei Wettkämpfen und anderen Gelegenheiten Ehre und Lohn brachte, ja wohl von der Todesstrafe selbst befreien konnte. Freuen wir uns, daß die Rätsellust heute, wo so manches gute Alte vergangen, noch so lebendig in unserm Volke ist!

Spiele.



I. Reigen.

A. Reigen mit Niedersitzen.

1.

Ringel Rangel Rosen,
Schöne Aprikosen,
Veilchen und Bergißmeinnicht,
Alle Kinder setzen sich.

85. 79.

2.

Ringel Ringel Rasten,
Morgen wolln wir fasten,
Morgen wolln wir früh aufstehn
Und dann in die Küche gehn,
Kuchen backen,
Stroh aushacken.
Kiteriki.

3.

Ringel Rangel Reie, (-Reigen)
Sind der Kinder dreie,
Stiegen auf den Hollerbusch,
Schrieen alle: husch husch husch!

85. 41—64.

4.

Es sitzt 'ne Frau im Kinglein
Mit sieben kleinen Kindlein.
Was essen s' gern? Fischlein.
Was trinken s' gern? Roten Wein.
Setzt euch nieder!

88. 67 und 42, Vers 2.

5.

Ringel Kangel Rosenkranz,
Setzt den Topf mit Wasser auf,
Morgen wolln wir waschen,
Große Wäsche, kleine Wäsche.
Kikeriki.

88. 68—72.

6 a.

Ringel Kangel Rosenkranz,
De Ketel hingt up't Fiiür,
De Zumfern sünd so düür.
Moder geef mi 'n Glöckchen,
Dat hang ik an mien Rökkchen,
Un wenn dat Rökkchen ritt entwee,
Dann fallt wi alle üm.

6 b.

Ringel Kangel Rühr,
De Ketel hangt up't Fiiür,
De Zumfern sünd so düür,
De Gefellen sünd en goden Roop,
Dat se up de Straten loopt.
(Nimmt de Zumfern uppen Schoot.)
Mudder, giff mi 'n Rökkchen,
Vadder, giff mi 'n Glöckchen!
Un as dat Rökkchen farig weer,
Dunn seeb dat Klöckchen kling.

6 c.

Ringel Rangel Rosenkranz,
 De Ketel hingt up't Fiiür,
 De Zumfern sünd so düür
 As en ollen Strohhoot.
 Mudder, giff mi 'n Klöckchen,
 Dat bind ik an mien Klöckchen,
 Und wenn de Kaffe goor is,
 Denn seggt dat Klöckchen kling,
 Denn fangt wi an to springn.

6 d.

Ringel — wie oben bis — düür
 As so'n halben Strohalm.
 Mudder giff de Klöckchen,
 Se hängt se an de Klöckchen,
 Un wenn de Klöckchen daal fallt,
 Denn seggt de Klöckchen kling!
 Muß man zur Schule springn.

6 e.

Ringel Ringel Rosenkranz,
 Bader sitt up't Hoppenland,
 Hoppenland von Bremen.
 Seed ik to mien Moder:
 Moder, giff mi 'n Klöckchen,
 Dat bind ik an mien Klöckchen,
 Wenn dat Klöckchen farig is,
 So seggt dat Klöckchen kling!

Bb. 78. Sa. 78. Firm. 3,481 teilt die letzte Fassung aus Lübeck mit, aber mit dem Ausgange: Un as dat Klöckchen klar was, da sääd dat Klöckchen kling.

Bei diesen Ringelreigen bilden die Kinder Hand in Hand einen Ring und gehen tanzend herum. Beim letzten Verse lassen sie sich los und hocken einen Augenblick nieder.

B. Reigen mit Umbdrehen.

7.

Wir treten auf die Kette,
So daß die Kette klingt.
Wir haben einen Vogel,
Und der so schöne singt.
Singt so klar
Wie ein Staar.
Sieben Jahr sind um,
N. N. dreht sich um.

Es. B5. 88—112. B5. 104, 108 u. No. Es. 31 steht statt Kette
G l o d e, B. Müll. S. 484 lautet J. 2: De Rüb' is in de Klint
(= ist gesprungen?) Frö. 2. 289, 290.

8.

Ringel Ringel Rosenkranz,
Wir binden eine Kette,
Klar wie ein Haar.
Sieben Jahr sind um,
Anna dreht sich um,
Anna hat sich umgedreht,
Bekommt den schönsten Kranz beschert.

Tramm.

9.

Wide Wide Weide,
Spinn so schöne Seide,
Seide war so schön
Wie ein Haar,
Darum spinne sieben Jahr.
Sieben Jahr sind um und um,
Wer die älteste ist, fehr sich um.

B5. 106. Sa. 74.

10 a.

Ringe Ränge Riese,
Wir spielen auf der Wiese,
Als ein Haar, als ein Haar,
Zicke, Zicke, sieben Jahr,

6

Sieben Jahr ist um und um,
Wer die älteste, kehrt sich um.
N. N. hat sich umgekehrt,
Hat ihm Bräutigam 'nen Kuß beschert.

Zusatz: N. N. sei doch nicht so dumm,
Nimm doch keinen Bauerjungen,
Nimm dir lieber einen Mann,
Der dir was verdienen kann!
Rotwein, Weißwein,
Morgen soll die Hochzeit sein.

Der Anfang lautet auch: Luise Luise, du bist die schönste Wiese.
Frö. 2. 304.

10 b.

Ringe Ringe Kiese,
Wer spielt auf der Wiese?
Rund herum, rund herum!
Sieben Jahr sind bald herum.
Luise hat sich umgekehrt,
Das hat sie von uns gelehrt.

11.

Floria, Floria,
Sind vergangen sieben Jahr,
N. N. hat sich umgedreht,
Hat den ganzen Kreis verdreht.

Vgl. B5. 99: Florian, Florian, hat gelebet sieben Jahr. Ungarn.

12.

Zicke Zicke Zegen,
Hier sind so schöne Zegen,
Zegenbuch is um und um,
Annetrine dreht sit um.

13.

Blaue blaue Seide,
Meine Mutter spann die Seide.
Sieben Jahr sind um und um,
Wer die älteste ist, dreht sich um.

Anna hat sich umgekehrt,
Hat dem Bräutigam ein'n Kuß besichert.
Folgt Schluß wie in 10.

Bei all diesen Ringelreigen kehrt sich ein Kind um,
daß es mit dem Rücken nach innen steht. Dies wiederholt
sich, bis sich alle gewendet haben; sodann drehen sie sich in
gleicher Weise wieder um.

14.

Kranz wolln wir winden, (binden)
Wir winden einen Kranz.
Fräulein N. N. hübsch und fein
Soll der Kranz gewunden sein.

Kranz wolln wir kehren,
Wir kehren einen Kranz.
Fräulein N. N. hübsch und fein
Soll der Kranz gekehret sein.

Kranz wolln wir lösen,
Wir lösen einen Kranz.
Fräulein N. N. hübsch und fein
Soll der Kranz gelöset sein.

Drehender, singender Mädchenkreis. Der erste Vers
wird so oft gesungen, bis alle nacheinander die Arme über
die Brust gekreuzt haben, was jede bei Nennung ihres Namens
tut. Beim zweiten Verse kehren sich alle der Reihe nach um,
beim dritten lassen sie die Arme sinken und drehen sich in
die alte Stellung zurück. Der Kranz ist der ganze Spielkreis.

Bd. 122, No. S. 32, dasselbe Spiel, doch mit anderem Texte —
Baunflechten und -brechen — und anderer Weise. Diesige Weise im
¹/₄ Takte: c dd e af | cc dd c - | ff ed dc e | dc ba ba a. Schretstaten.

C. Reigen mit Wahl.

15.

Es regnet auf der Brücke,
Und ich ward naß.
Ich hatte was vergessen
Und weiß nicht, was.

Liebes Kindelein hübsch und fein,
Komm mit mir zum Tanz herein,
Wir wolln einmal tanzen und lustig sein.

№. 172 No. S. 48. Frö. 154.

16.

Es regnet auf der Brücke,
Und es (sie) ward naß.
Es hat mich was verdrossen,
Ich weiß schon, was.
Komm her, mein liebes Kind, zu mir
Und zeige deine Küsse (Künste) mir!
Eija poleija!
Wo ich bin, da bleib ich,
Ich bleibe, wo ich bin,
Adieu, mein liebes Kind!

vgl. №. 170. Frö. 153. 2, 302, 303.

17.

Wir wolln die weisen Frauen fragen,
Ob die Töchter nicht versagen.
Nehmen Sie, nehmen Sie,
Welche wolln Sie haben?
Diese, diese mag ich nicht,
Diese, diese will ich nicht,
Die N. N. will ich haben.

3. 2 auch: Wie die Töchter sich betragen, №. 225: Ob sie keine Töchter haben.

18 a.

Morgen wolln wir Hafer schneiden,
Wer soll denn mit binden?
Das soll mein Feinsliebchen tun,
Wo soll ich sie finden?
Hier und da und allenthalben.
Tut mir den Gefallen,
Steh ein wenig still
Und tanz, mit wem Du willst!

Morgen wolln wir Hafer schneiden,
 Garben wolln wir binden.
 Hab verlorn mein feines Liebchen,
 Wird sich wiederfinden.
 Hier und da,
 Dort und schwa, (?)
 Unter diesen allen
 Wird mir's wohl gefallen.

Altes Gesellschaftspiel, wobei die Person in der Mitte des Kreises
 „der Räher“ hieß. Bd. 231—5. Sa. 78. No. S. 31 Nd. 3b. 8, S. 100.

Grünes Gras, grünes Gras
 Unter meinen Füßen,
 Hab verloren meinen Schatz,
 Wo soll ich ihn finden?
 Hier und dort, an jedem Ort,
 Wo die Glöcklein schallen,
 N. N. mit dem bunten Kleid
 Kann mir sehr gefallen.
 Ei, was hab ich bei der Hand?
 Eine schöne Dame.
 Siehst du wohl, ich krieg sie nicht,
 Muß sie stehen (gehen) lassen.
 (Und meinewegen geh!)

Wenn du zu mein'm Schätzchen kommst,
 Sag, ich sei gestorben;
 Wenn sie an zu weinen fängt,
 Sag, ich komme morgen.

Morgen, wenn der Tag anbricht,
 Bin ich bei mein'm Schätzchen,
 Er mich liebt, und ich ihn lieb,
 Beide recht von Herzen.

Guten Tag, guten Tag, Frau Gärtnerin,
 Hat sie gut Lavendel,

Gut Lavendel sieben Jahr,
Ist Marien strenge?

Will der Herr so gütig sein
Und ein wenig warten?

Setz der Herr den Kirschbaum ein,
Der Kirschbaum zerbricht.

Bb. 209—13 kürzer als dieses durch ähnliche Verse erweiterte
Tanzlied. B. 4 ist der Anfang eines bekannten Volkslieds. S. Frö. 148.
Du. 352. No. S. 36.

In diesen 5 Reigenspielen steht ein Kind in der Mitte
des tanzenden Kreises, greift am Ende des Verses ein anderes
heraus und tanzt mit ihm herum; dann tritt es selbst in die
Kette und jenes in die Mitte.

20.

Allein in diesem Ringe,
Da steht ein Mädchen drin,
Und wenn sie es nicht länger will,
So tanzen wir einmal herum.

Grünes Gras, grünes Gras
Unter diesen Füßen!
Laßt uns gehen, laßt uns gehen,
Laßt uns eins zum andern gehn!

B. 2 B. 1 auch: In das Gras, in das Gras.
Bei diesem Wahlreigen tanzen zuletzt alle.

21.

Der Kirschbaum hat sein Laub verloren,
Wer soll dafür sorgen?
Das soll die liebe N. N. tun,
Dann sagen wir: Guten Morgen!
Dann sucht sie sich die Schönste (Beste) aus
Und tanzt mit ihr zum Kreis hinaus.

Auch ohne die 2 letzten B.

Die Mädchen drehen sich im Kreise; bei der dritten
Zeile tritt nach Bestimmung der Führerin eins in die Mitte.
Zu diesem singen alle zweimal: Guten Morgen! und ver-

beugen sich jedesmal. Am Schlusse wählt es sich jemand und tanzt mit ihm aus dem geöffneten Ringe hinaus. Dabei wird es wieder mit zwei Verbeugungen geehrt. Im nächsten Spiele kommt das neugewählte Kind in den Kreis, usw.

Bd. 119 hat nur 4 Zeilen und andere Spielart. Sinn: Der Kirschbaum, Abbild der Regenwolke, soll wieder grünen, der Himmel geöffnet, Frija vermählt werden. S. Anm.

22 a.

O Jammer, Jammer, höre doch,
Was ich dir jetzt will sagen:
Ich hab verloren meinen Schatz,
Mach mir doch auf den Garten!
Ich will doch einmal wieder sehn,
Ob ich ihn nicht kann finden.
Schau an, schau an,
Da steht mein Mann!
Jetzt fall' ich ihm zu Füßen.

22 b.

Jammer, Jammer, höre zu,
Was ich dir wohl sagen will.
Mach auf, mach auf den Garten!
Hier gehe ich, hier stehe ich,
Bis ich mein Schätzchen finde.
Diese soll mein Schätzchen sein.
Morgen soll die Hochzeit sein.

Bd 203—5. Sa. 77. No. S. 37.

Hierbei steht das wählende Kind außerhalb des Kreises und tritt zum Schlusse hinein.

Zu b wird der Zusatz gemacht: 24 Bauermädchen nehmen die ganze Stube ein. Falderi Faldera, Falderi Hopfassa!

23.

Trauer über Trauer,
Hab verloren meinen Ring!
Ich will gehen und will sehen,
Ob ich finde meinen Ring.

Freude über Freude,
Hab gefunden meinen Ring!
Ich will gehen und will sehen,
Wem ich schenke meinen Ring.

Bd. 208. Das Kind im Kreise hat einen Ring vor sich liegen. Diesen nimmt es auf und gibt es einem andern, das es nun ablöst.

24.

Wer sich ins Kloster will begeben
Auf eine lange Lebenszeit,
Dem muß gefallen das Klosterleben
In stiller Ruh' und Einsamkeit.
Gegrüßet seist du, meine Seele,
Gedrückt sei dir deine Hand.
Liebes Kindlein, so haben wir Lust
Zu Scherzen mit diesem Kuß zum Munde ein.
Adieu, so müssen wir alles verlassen
Und wieder allein ganz sein, ganz sein.
Aber nicht . . . sein,
So treten wir wieder ins Kloster hinein.

Frö. 2, 299. — Bd. 236 gibt den Text besser. Der Tanzkreis stellt das Kloster dar. Nach Wahl und Kuß tanzen alle paarweise.

25.

Da drüben auf dem Kirchhof,
Da liegt ein blauer Stein,
Und wer den Stein verloren hat,
Dem geb' ich zwei für ein'n.
Nun reiche mir die Hand
Mit Freuden und gewandt,
So gib mir einen Kuß
Mit freudigem Genuß!
Fiberallala!

Frö. 2, 297. Bd. 220—4 und No. S. 46 geben in B. 3 statt Stein richtig Schatz. In B. 4 singt man hier oft: Dem geb' ich Zweifel ein.

26.

Mich hat das Glück geführt in diese Reihen,
 Drum wird die Kompagnie mir's auch verzeihen,
 Wer mir die liebste ist, die werd' ich nehmen.
 Lalalalalalala.

Schlutup. Bö. 217 länger und etwas anders, in Z. 1 richtig:
 in diesen Reihen. Du. 362 bringt die fehlende vorletzte Zeile: Daß
 ich so gütig bin, das kann nicht fehlen, mit dem Reime in Z. 4: wählen.

In den beiden letzten Reigen steht während des Tanzes
 ein Kind in der Mitte und wählt am Schlusse die ablösende
 Liebste.

27 a.

Blauer, blauer Fingerhut
 Kleibt dem Mädchen gar zu gut.
 Mädchen, du mußt tanzen
 In dem schönen Kranzen!
 Mädchen, du mußt stille stehn
 Und dich dreimal umsehn (drehn)!
 Mädchen, du mußt knieen
 Und dir einen ziehen.

27 b.

Blauer, blauer Fingerhut,
 Gelber, gelber Schäferhut,
 Blumen alle Tage.
 Mädchen, du sollst stille stehn,
 Mädchen, du sollst tanzen.
 Mädchen, du sollst knizen (nicken)
 Und das Köpfelein bücken
 Und dir einen andern nehmen!

Bö. 186—92. No. S. 43. Frö. 2, 278.

Das Kind im Ringe kommt den Befehlen nach und
 wählt dann seinen Nachfolger.

Unter dem blauen Fingerhut ist der Sturmhut oder Eisenhut,
 Aconitum napellus, zu denken, dessen ältester Name *Thors-Donars
 Helm* ist.

28.

Geh (tritt) in den Kreis, du meine Rosa,
 Geh in den Kreis, du meine Rosa,
 Geh in den Kreis, du Allerlegte, getrost!
 Lege (setze) dich hin, du meine Rosa.
 Schlafe ein, du meine Rosa.
 Wache auf, du meine Rosa.
 Steh auf, du meine Rosa.
 Wasche dich, du meine Rosa.
 Kämm dich, du meine Rosa.
 Laß uns spielen, du meine Rosa.

Statt Rosa fängt man auch Roma, statt des Schlusses: Allerliebste, zuletzt, am Ende des Spieles noch: Tritt aus dem Kreis; du meine Rosa. Bb. 184. No. S. 50.

Drei Mädchen, davon eins Rosa genannt wird, treten in den stehenden Kreis und führen die Bewegungen aus.

Der Vergleich mit dem Rosenkronentanz b. Bb. 182, 183, 185 ergibt den engen Zusammenhang mit den vorigen Spielen.

29.

Paul pugt sich seine Schuh,
 Paul pugt sich seine Schuh,
 Paul pugt sich seine schönen Schuh.
 Paul wäscht sich sein Gesicht.
 Paul kämmt sich sein Haar.
 Paul gräbt Kartoffeln aus.
 Paul sucht sich eine Frau.
 Paul wirft sie aus der Tür.
 Paul holt sie wieder herein.
 Paul geht mit ihr aufs Feld.

Schretstaken.

30 a.

1. Adam (Amann, Awa) ging und wollte sich erquicken.
 Seine (ihre) Schüler wollten sich nicht schicken.
 Er (sie) ging wieder
 Auf und nieder,
 Bis er die Geliebte (seine Schönste) fand.

2. Ach, du allerschönstes Mädchen,
Reich mir dein gar zuckersüßes Händchen,
Pfeifenlinde (Pfeifen- oder Beilsämenrinde),
Tanz geschwinde,
Sonst muß ich mit dir vergehn.

30 b.

Vers 2 in anderer Form:

Adam ging mit einer auf und nieder,
Und mit dieser war er sehr zufrieden.
Reich mir Händchen,
Reich mir Tänzchen,
Reich mir Lieb' und auch Gesang,
Komm geschwinde,
Pfeifenrinde,
Komm, geübte Tänzerin!

In Tramm lautet V. 2:

Als er sie nun hat gefunden,
Sprach er: Treu seist du mit mir verbunden,
Komm geschwinde,
Beilsämenrinde,
Du geliebte Tänzerin!

Die Kinder bilden zwei gegenüberstehende Reihen. Eins geht von dem einen zum andern, singt und wählt zuletzt jemand zum Tanze.

Bd. 196. Frö. 2, 295, 296. Altes Schäferspiel mit dem An-
fange: Amor ging usw. Pfeifenlinde ist entstellte aus: fein
g e l i n d e. Die große und mannigfache Verderbnis der Verse zeugt für
ihre Beliebtheit.

31.

Eine: Kümmt en lüttje Fruu mit'n Bündel up'n Rack'n.
Fri Fra Frupsassa gitrost.
Alle: Holl an! (Wollan!)
Eine: It wünsch di 'n goden Mann!
Alle: It heff keen Mann.
Eine: Kumm mit mi ganz alleen!

Die Mädchen stehn in einer Reihe. Eine spricht nach-
einander mit jeder, führt sie zur Seite und flüstert ihr einen

Mannesnamen ins Ohr. Haben alle einen erhalten, so
singen sie:

Dor slögen de Raben
Ober N. N. ehrn Graben,
De een rööp ut,
N. N. weer de Bruud,
De anner rööp an,
N. N. weer de Mann.

Dies geschieht so oft, als Spieler da sind, und jedesmal
wird der Name von Braut und Bräutigam eingesetzt.

Mit etwas anderem Texte und Ausführung abgedruckt nd. Jb.
26, S. 124; da lautet die erste Antwort aller: Gott tröst! Daraus
mag das obige gitrost entstanden sein durch Vermittlung der Form
Gidtrost! Vgl. igid = ach Gott.

D. Reigen mit Nachahmen.

32.

Abraham (Adam) hatte sieben Söhne,
Sieben Söhne hatte Abraham,
Sie aßen nicht, sie tranken nicht,
Sie taten alle so wie ich.

Bs. 237, 238. Frö. 2, 280.

Die Kinder bilden einen Kreis und singen. Eins steht
in der Mitte und macht zuletzt eine Bewegung, die alle nach-
ahmen müssen. Altes Pfänderspiel, noch heute im Schwange.

33.

Alle meine Entchen
Schwimmen auf dem See,
Köpfchen im Wasser,
Schwänzchen in der Höh'.
Willst du meine Entchen haben,
Mußt du tausend Taler haben.
Tausend Taler hast du nicht,
Kriegst du meine Entchen nicht.

Bs. 254 die 4 ersten Zeilen, ebenso Frö. 139, wo „G ä n s -
chen“ steht.

34.

Alle meine Enten
Schwimmen auf dem (der) See,
Kopf unter Wasser,
Schwanz in die Höh'.

Alle meine Gänse,
Gänserich zugleich,
Quack quack quack quack quack quack quack,
Watschelu sie in den Teich.

Alle meine Hühner,
Zehne sind's und vier,
Tuck tuck tuck tuck tuck tuck tuck,
Kommen sie her zu mir.

Alle meine Tauben
Sitzen auf dem Schlag,
Klapp klapp klapp klapp klapp klapp klapp,
Fliegen sie aufs Dach.

Hätt' ich doch fünf Pfennig,
Solltest du mal sehn,
Kauft' ich mir 'nen Eierkringel,
Ei, wie schmeckt das schön.

35.

Ich fröhlicher Mann,
Was fang ich nur an?
Ich will mir Freude machen
So lange, als ich kann.
Gib Acht auf mich,
Mach so wie ich,
Und alle, die im Kreise sind,
Die machen so wie ich.

Dro. 280.

36.

Gebt Acht auf eure Füße,
Gebt Acht auf eure Schuh'

Und sehet den fleißigen
Waschweibern zu!

1. Sie waschen, sie waschen den ganzen Tag.
2. Sie spülen, sie spülen den ganzen Tag.
3. Sie blauen, usw.
4. Sie plätten, usw.
5. Sie hängen, usw.
6. Sie rollen, usw.
7. Sie klatschen, usw.
8. Sie tanzen, usw.

Die ersten vier Zeilen werden vor jeder Nummer wiederholt; sämtliche Spieler führen die Gebärden ohne Vorbild aus, zuletzt wird getanzt. Der Anfang heißt auch: Nun zeigt mir eure Füße.

37.

Wollt ihr wissen, wie der Bauer
Seinen Hafer aussäet?
Seht so, so macht der Bauer,
Wenn er Hafer aussäet.

An die Stelle des Säens treten nacheinander alle übrigen ländlichen Beschäftigungen.

Bs. 239.

38.

Wollt ihr wissen,
Wie 's die alten Herren machen?
Mal 'ne Brise nehmen,
Das ist ihre Mode.
Wollt ihr wissen,
Wie 's die kleinen Kinder machen?
Sie peitschen,
Das ist ihre Mode.

Ähnliche Verse schließen sich nach Belieben an. Alle machen die gleichen Gebärden.

Vgl. No. 51. Frö. 2, 283.

39.

Am Rheine, am Rheine,
 Da ist die schönste Zeit.
 Da wollen wir mal lustig sein,
 Wir alt und jungen Leut,
 Mal lachen, mal lachen,
 Wir alt und jungen Leut!

Bö. 246—50, Frö. 2, 285: im Sommer, usw.

Bei jeder Wiederholung des Verses wird für *lachen* etwas anderes eingesetzt, was einer dem Kreise vormacht.

40.

Im Winter, im Winter,
 Da ist die schönste Zeit,
 Da laufen wir Schlittschuh
 Und fahren (fallen) aufs Eis.
 Das Hüpfen, das Hüpfen,
 Das kann man nicht verstehn,
 Da muß man, da muß man
 Sich dreimal links umbrehn.

Tramm. Gespielt wie das vorige, statt Hüpfen immer eine neue Bewegung, wie Klappen, Nicken u. a. m.

41.

Einmal, als ich reiste,
 Da reist' ich nach Tirolerland (Tirolala),
 Da war ich das Kleinste,
 Von allen wohl bekannt.
 Herren und Damen,
 Die standen da vor meiner Tür
 Und wollten sich beschauen
 Das kleine Murmeltier.
 Murmeltier kann tanzen,
 Eins zwei drei und eins zwei drei,
 Ei, du schönes,
 Du hübsches Murmeltier!

So aus Schlutup. Bd. 255 endet: Ober du Champansel,
du schönes M. Frö. 157 hat statt Tirolerland bedeutfam:
Jerusalem.

Ein Kind tanzt im singenden Kreise als Murmeltier
und ahmt dessen Gebärden nach. Anderswo tun dies alle
Spieler.

42.

Die Tiroler find lustig,
Die Tiroler find froh,
Sie nehmen das Gläschen
Und machen's dann so:
Erst dreht sich das Weibchen,
Dann dreht sich der Mann,
Dann fassen sich beide
Und tanzen zusamm.

Zwei Reihen oder ein Kreis werden gebildet, in der
Mitte tanzen zwei Kinder.

Tirolertanz aus der Operette: Der Tiroler Wastl von
J. Raibel 1795. No. S. 41. Jakobowstn, Aus deutscher Volksseele,
S. 220.

E. Reigen mit Auflösen.

43 a.

Wenn wir fahren auf der See,
Sehn die Fische schwimmen,
Freuet sich das ganze Heer,
Und der Bauer singet:
Gre, Fere, wir find hier,
Wir alle, wir alle folgen dir.

Travemünde, als Schluß auch: Die Mädchen, die Mädchen,
folget mir!

43 b.

Wenn wir fahren auf die See,
Wo die Fische schwimmen,
Freuet sich mein ganzes Weh,
Und der Bauer singet:
Gre, Were, wir find hier.
O Anna, Anna, du folgest mir!

Schretstaken.

Wenn wir fahren auf der See,
 Wo die Fische schwimmen,
 Freuet sich mein ganzes Herz,
 Lauter Heil und Segen!
 Eli, Schmeli, wir sind hier,
 Die Anna, die Anna folget mir.

Lübeck.

Auf der See, da fahren wir,
 Wo die Fische schwimmen,
 Freuet sich das ganze Heer,
 Und die Fischlein singen:
 Ere, Were, wir sind hier,
 Die Anna, die Anna, die nehmen wir.

Tramm. — Bb. 169 (nicht so irrig wie Ort-Böhme, Wiederhort N. 1895) u. Nachtrag 73. Frö. 134 u. 2, 308. No. S. 47. Der beliebte, stark abändernde Reim erinnert an das hiesige Laternenlied: Ich fahre auf die See, die pipapolische See — J. Lüb. V. N. 623 —, welche als Himmel aufzufassen ist. Siehe auch Einl.

Die Kinder gehn im geschlossenen Ringe herum. Eins wandelt außerhalb dieses und zieht bei den letzten Worten ein anderes aus der Kette und mit sich außen herum; beide holen dann ein drittes, und so geht das Spiel fort, bis der ganze Kreis aufgelöst ist.

Das gewählte Kind heißt in einigen Fassungen Goldfisch (oder Silberfisch), so z. B. in dem nahen Herrenburg, wo das Ganze Fischspiel betitelt wird; der Vers lautet daselbst: Seht, wir fahren auf die See, Seht die Fische schwimmen! Freut sich unser ganzes Herz, Lauter Lust und Singen. Eli, Beli, wir sind hier. Der Goldfisch N. N. folge mir! Ganz ähnlich ist mir der Sang aus Kerpzdorf b. Weimar zugehändt.

Macht (mach) auf das Tor, macht auf das Tor,
 Es kommt ein goldner Wagen!
 Wer sitzt darin (darauf), wer sitzt darin?
 Ein Mann mit goldnen Haaren.

Was will er denn, was will er denn?

Er will die N. N. holen.

Was hat sie denn, was hat sie denn?

Die N. N. hat gestohlen.

B. 4 auch: . . . mit rotem Krage. Zusatz in Tramm: Was hat sie denn gestohlen? Eine Uhr mit goldner Kette. Ätsch, ätsch, ätsch! Bb. 334: mit roten Haaren. Frd. 2, 287: grüner Wagen (in Berlin = Gefängniswagen.)

Die Kinder stehn im Kreise und halten die Hände hoch, so daß lauter Tore entstehn. Ein Kind in der Mitte geht unter dem Singen hin und her und um ein in der Kette befindliches herum. Dieses nimmt es zuletzt heraus und läßt es hinten am Rocke anfassen. Beim zweiten Male gehen beide so und holen ein drittes usw., bis alle eine neue Kette bilden. Dann wird gewöhnlich sofort gespielt: Holl up de Brügg. S. u. 64.

Singweise hier: c | g g e c | g g e c | g g a a | g fis. Bei Böhme andere Melodie und Spielart.

45.

Dreimal um den Kessel,

Ich weiß nicht, was es soll.

Da kam ein junges Mädchen,

Und die sprach so:

N. N., du mein liebes Kind,

Faß hinten an meinen Schleier!

Und wenn der Schleier in Stücke reißt,

So fallen wir alle um.

Bb. 166: um das Kästchen, Frd. 140: im Kreise, No. S. 49: um die Kette, alle drei Stellen: ich weiß nicht, was da flog.

Ein Kind schreitet um den singenden Ring herum und ruft eins heraus. Dies wiederholt sich so lange, bis eine neue Kette wie im vorigen Spiele fertig ist.

46.

Es kommt ein reicher (goldner) Vogel

Aus seinem Nest geflogen,

Ein Sträußchen in der Linken,

Das schenkt er seinem Kindchen.

Ich bin so arm und habe nichts,
Und alles, was mein Reichtum ist,
Ein schwarzbraun Mägdelein,
Das soll die liebe N. N. sein.

Bö. 165, Frisch. 657, Frö. 2, 292 mehr oder weniger abweichend,
doch alle mit der wichtigen L i n d e statt L i n k e n.

47.

Wer die Gans gestohlen hat,
Der ist ein Dieb,
Und wer sie mir wiedergibt,
Den hab' ich lieb.

So singen die Kinder im Kreise oder auch in langer
Reihe. Dann paaren sie sich schnell, doch nicht mit dem
Nachbar, und tanzen. Wer allein bleibt, ist Gänsebieb und
wird geneckt: Da steht der Gänsebieb! Vgl. u. 60.

Bö. 163, Frö. 150. — Si. 857 beschreibt das Spiel anders.

48 a.

Kling Klang Kloria (Gloria),
Wer sitzt in der Kantoria?
Da ist die Königstochter drin:
Kann man sie nicht zu sehen kriegn?
Nein, Mutter, nein,
Die Mauern wolln wir stechen,
Die Steine wolln wir brechen.
Komm her und faß an meinen Rock!

3. 4 auch: Die kann man nicht zu sehen kriegn. 3. 6—8: Es
schadt nig, es bradt nig, komm her und stell dich hinter mich! (urspr.
nd. h a t nig = nützt nichts.) In Curau heißt der Schluß: Die Adeln
wolln mich stechen, die Dornen wolln mich brechen, komm du olle bunte
Koh un faat mi achter an!

48 b.

Kling Klang Kloria,
Wat sitt in dat Kantoria?
Dor sitt en Königsdochter in,
De kann man nich zu sehen kriegn.

Steen will steken,
Muur will breken.
Kumm, du olle bunte Rock,
Un faat mi achter an den Rock!

B. Bb. 128 in B. 7: Häschen mit dem bunten Rock. Aus Büffau.

48 c.

Kling Klang Klora,
Wer sitt in dat Getoria?
Dor sitt mien lütt Königsdochter in,
De kann ik nich to sehen kriegn.
Gen Steen steek ik,
Twee Stäken, de breef ik.
Kumm, bunter Rock,
Faat mi achter an (an'n Steert)!

Dummersdorf.

48 d.

Ting Tang Toria,
Wer sitt in diesem Turme da?
Da sitt 'ne Königsdochter in.
Kann ich sie nicht zu sehen kriegn?
Nein, Mutter, ja nicht.
Kumm, du oll witt Wijolenjack,
Un faat mi achter an den Rock!

Diffau.

48 e.

Ting Tang Turring,
Wecker sitt in unsen Urring?
Dor sitt de Königsdochter in,
De kann man nich to sehen kriegn.
De Muur will nich bräken,
De Steen will nich stäken.

Tramm.

Der Anfang und Name des Spiels ist hier auch: Tinge
Tange Turm, wer sitt in deinem Turm?

Die Spieler stehen im Ringe und haben eine Hand
auf das in seiner Mitte hockende Kind gelegt, welches auch

wohl den Kopf mit dem Rocke verhüllt hat. Eins geht unter dem Wechselgesang herum und schlägt jedesmal eine Hand herab. Haben alle losgelassen und von neuem eine Kette gebildet, so laufen sie auseinander, und das Erlöste sucht einen Nachfolger zu haschen.

Bö 123—62, Nachtr. 80. No. S. 40. Nd. Jb. 26, S. 135 fg. Schon nach der weiten und vielgestaltigen Verbreitung, die sich über ganz Europa erstreckt, ist dieses Spiel als ein Hauptstück des ganzen Stoffgebietes anzusehen. Pa. 79. Mannh. S. 492 fg. Kling Klang Kloria und Kantoria (= Singstube) weisen auf den Gesang im Kloster hin, in welches der alte Turm (Turring) übergegangen ist.

49.

Dornröschen schlief wohl hundert Jahr,
Da kam der schöne Königssohn:
Dornröschen, stehe auf geschwind!
Da kam der schöne Hochzeitszug.

Bö. 360 ausführlicher.

Ein Kind birgt das Gesicht im Schoße eines andern. Die übrigen umkreisen beide singend. Zuletzt stehen diese auf und schließen sich dem Zuge an.

Kümmerlicher Rest des alten Spieles von Frijas Erlösung, vermischt mit: Die Anna saß am breiten Stein (s. u. 52), nach dessen Weise es auch gesungen wird.

50.

Ist die schwarze Köchin da!
Nein, nein, nein!
Dreimal muß ich 'rum marschieren,
Bierzehnmal den Topf verlieren,
Fünfzehnmal komm mit!

Die schwarze Köchin geht außen um den Kreis herum und schlägt jedesmal ein Kind ab. Das am Ende übrig bleibende wird umringt und dabei mit Händeklappen gesungen:

Ist die schwarze Köchin da!
Ja, ja, ja, da steht sie ja!
Pfui, pfui, pfui!

Nach anderer Spielart host die Köchin im Kreise und wird von den andern mit Köcken verdeckt. Bö. 267: Hut für Topf. Frö. 132 sehr kurz.

Wer hat den Schlüssel zum Garten?
 Hier ein Garten, da ein Garten
 Und in allen vier Ecken ein Garten.
 In dem Garten steht ein Haus,
 Hier ein Haus, da ein Haus
 Und an allen vier Ecken ein Haus.
 In dem Hause steht ein Tisch usw.
 In dem Tisch, da ist eine Schublade.
 In der Schublade liegt ein Brief.
 In dem Brief, da steht geschrieben:
 N. N. soll den Bräutigam lieben.

In älterer, hier noch üblicher Fassung folgen hinter Haus folgende Zeilen:

In dem Haus, da steht ein Bett.
 In dem Bett, da liegt eine Nonne.
 Vor dem Bett, da steht ein Tisch.

Kreisbildung. Ein Kind sagt den übrigen den Namen eines Mitspielenden ins Ohr, diesem selbst aber einen andern. Dann tanzen alle Ringelreigen und singen dabei. Bei der letzten Zeile wird der verabredete Name gerufen; alle klatschen in die Hände und stürzen auf dessen Träger zu.

Bö. 606 ebenso, doch ohne Reigen. Der Text gibt eine Schilderung des Himmelsgartens, vgl. Mannh. S. 656.

F. Reigen mit Ballade.

52 a.

Die Anna saß am (auf) breiten Stein
 Und kämmte sich ihr goldnes (blondes) Haar.
 Und als sie damit fertig war,
 Da kam der stolze (böse) Fährerich
 Und stach die schöne Anna tot.
 Und als er damit fertig war,
 Da ging die Türe klinglingling,
 Da kam der Bruder Heinerich
 Und sprach: Mein Kind, was weinest du?
 (weinet ihr?)

Mit diesem Sange wandeln die Kinder langsam in der Kette herum. Eins sitzt inmitten und kämmt sich. Zwei andere treten hinzu. Beim Morde weinen alle. Dann springen sie umher und klagen laut:

Wir haben heute Trauertag,
Da fliegen alle Tauben aus!

und Annas Seele fliegt als Taube davon.

Bd. 349—51. Frö. 146. Das übliche Anna wechselt mit Maria (= Fria), statt des Fährdrichs tritt Bruder Karl herein. „Marielien wird ein Engelen“. Ahnl. Andree S. 447 u. No. S. 42. Vermischung von Mörder (Räuber) und Befreier. Am breiten Stein unter der Dorflinde erfolgten Bekanntmachungen.

52 b.

Lieb Anna saß im Kämmerlein
Und flocht ihr goldnes Haar ein.
Da kam ein Ritter durch den Wald:
Lieb Anna, warum weinest du?
Ich weine, weil ich sterben muß.
Da zog der Räuber sein Schwert heraus
Und stach die schöne Anna tot.
Lieb Anna bekam einen goldnen Sarg,
Der Ritter bekam einen eisernen Sarg.
Die Anna bekam einen Lorbeerkranz,
Der Ritter bekam eine Pudelmütze.
Lieb Anna kam ins Himmelreich,
Der Ritter kam ins Fegfeuer.

Büßau. Diese Form läßt die Ullingersage noch deutlicher erkennen.

52 c.

Die Anna schrieb einen Liebesbrief
Und als sie damit fertig war,
Da ging die Türe klinglingling,
Da kam der alte Großpapa.
Da ging die Türe klinglingling,
Da kam die alte Großmama.
Da ging die Türe klinglingling,
Da kam der liebe Bräutigam.

Da kam der böse Wolf herein
Und fraß die schöne Anna auf.

Schlutup. Der Schluß erinnert an Rotkäppchen, welches ebenfalls die Sonnenjungfrau vertritt.

53.

Es wollt' ein Jäger früh aufstehn,
Dreiviertelstund vor Sonnenaufgehn.
Er nahm sein Liebchen bei der Hand
Und führte sie durchs ganze Land.
Ade, ade, mein liebes Kind,
Jetzt muß ich von dir scheiden,
Und in dem letzten Augenblick
Vergeß ich auch den Abschied nicht.

Gr.-Böhme 1, 349. Bb. 356. No. S. 31 haben statt Abschied in der letzten Zeile: Küssen. Bei Andree S. 451 folgt als Schluß der auch hier bekannte Reimvers: Maria, hast du's Bett gemacht! usw. S. Lüb. B. N. 135. Bruinier, Das deutsche Volkslied, S. 196, zählt die Ballade zu den sogen. Grasliedern, einer volkstümlichen Gattung von Liebesliedern.

Ein Kind nimmt aus dem Ringe, in welchem es steht, ein anderes heraus, geht dann weg und läßt es an seiner Stelle zurück.

54.

Es ritt ein Jäger wohlgestalt
Früh in den Morgenstunden.
Er ritt wohl in den grünen Wald
Mit seinem Pferd und Hunden.
Das Jagen, das ist seine Lust,
Das Jagen geht vortrefflich los.
Er wählt sich eine Dame,
Er nimmt die Dame bei der Hand
Und Glück mit auf die Reise,
Er führt sie in sein Vaterland
Auf alle Wunderweise.
O Anna, du mein liebes Kind,
Und vergiß deinen Diener nicht!

Tramm. Dem vorigen nachgebildet, mit gleicher Spielart.

Schön Elisabeth von der Mühle
 Saß eines Tages schwüle
 Auf einem breiten (harten) Stein.

Und eh' sie es vernommen,
 Da ist ein Ritter (Herr) kommen.
 Ein Ritter jung und schön.

Nun (da) sollst du herrlich leben,
 In Samt und Seide schweben,
 Komm mit mir auf mein Schloß!

Elisabeth sitzt im Kreise, dann tritt der Ritter ein,
 Elisabeth nimmt seinen Arm, und beide gehen während des
 letzten Verses, den der Ritter singt, um den Kreis herum.

Text um 1 Vers länger bei No. 5. 34: Schön Hännchen.

Weise in § Takt: c | c a c a | c d b b | b g b g | b c a f | f d
 d d | c d | c a b d | a.

56 a.

Es ging ein Mädchen in die Stadt,
 Das einen Korb voll Apfel hat.
 Tihollaha, tihollaha, tihollaha, tihollaha.

Da kam ein feiner Herr zu ihr
 Und kaufte ihr die Apfel ab.

Da sprach der Herr ganz ärgerlich:
 Die Apfel sind ja säuerlich.

Mein lieber Herr, Sie irren sich,
 Die Apfel sind nicht säuerlich.

Da ging der Herr nun wieder fort
 Und kam nicht wieder an den Ort.

Da ging das Mädchen auch nach Haus
 Und schüttet ihre Apfel aus.

56 b.

Ein Schäfermädchen ging zur Stadt,
 Die Apfel zu verkaufen hat.

Sie ging die Straßen auf und ab:
Wer kauft mir meine Äpfel ab?

Ein reicher Herr gegangen kam,
Der ihr die Äpfel alle nahm.

Mein liebes Kind, Sie irren sich,
Die Äpfel schmecken säuerlich.

Ach nein, mein Herr, Sie täuschen sich,
Mit saurer Ware handl' ich nicht.

Boggensee.

Ein Mädchen wandelt mit aufgehobener Schürze im Kreise, zu ihr tritt eine andere. Beide spielen und singen abwechselnd. Zuletzt gehen beide nach einander hinaus.

Text nach einem volkstümlichen Liebeserotischen Inhalts: Das Apfelmädchen, welches in mannigfachen Umgestaltungen überall zum Spiele benutzt wird. S. Anm.

57.

Es ging eine Bäurin durch die Stadt, hoho.

Es ging eine Bäurin durch die Stadt, tela tela ho.

Sie führt ihr Kindlein an der Hand.

Jetzt gehn wir zur Frau Schneiderin:

Guten Tag, guten Tag, Frau Schneiderin.

Können Sie mir wohl ein Röcklein nähn?

Zu Sonntag soll es fertig sein.

Die erste Naht ist krumm genäht.

Die zweite Naht ist schief genäht.

Die dritte Naht ist falsch genäht.

Die vierte Naht ist ganz verkehrt.

Die fünfte Naht ist gar nicht da.

Da wird Frau Schneiderin ausgelacht.

Eine sitzt als Schneiderin im Ringe, zwei andere treten hinein und reden mit ihr, am Schlusse wird sie von allen bestürmt und ausgeklatscht.

Sehr abweichend Bb. 352 und Nachtrag 75: Das verorbene Rapplein (Rack), wo die Schneiderin, bezeichnend für den mythischen Grund, Frau Sahnebeck heißt, wie b. No. S. 37 Heineberg. Vgl. Frö. 155.

Singweise: d | a a a a | a d e h | a—d | h h h h | h g g | a a
fis fis | g—.

Meine Frau ist in der Küch'.
 Was macht sie in der Küch'?
 Sie brät mir eine Wurst.
 Herr Wirt, wo ist Ihr Kind?
 Mein Kind ist in der Schul'.
 Was macht es in der Schul'?
 Es lernt das Abc.

Der ganze Kreis singt, während in der Mitte drei Kinder die genannten Personen vorstellen.

Der Text entspricht dem von Bd. 620 beim Kirmesbauer angeführten holländischen Verse: In Holland staat een huis, ja huis. Holland = Polen = Himmel.

60.

Wir gingen dreimal um den Bauern sein Haus,
 Der Bauer guckt zum Fenster heraus.
 Ist der Bauer zu Haus? Nein.
 Ist der Bauer zu Haus? Nein.
 Ist der Bauer zu Haus? Nein.
 Ist der Bauer zu Haus? Ja
 Wo ist er denn? Im Keller.
 Was tut er da? Er spaltet Holz.
 Was will er mit dem Holz? Feuer anmachen.
 Was will er mit dem Feuer? Eine Gans braten.
 Wo hat er sie her? Gestohlen.
 O weih, o weih, das sagen wir an.
 O weih, o weih, das sagen wir an.
 Ich schenke euch eine Viertelgans.
 O weih, o weih, das sagen wir an.
 O weih, o weih, das sagen wir an.
 Ich schenke euch eine halbe Gans.
 O weih, o weih, das sagen wir an.
 O weih, o weih, das sagen wir an.
 Ich schenke euch eine Dreiviertelgans.
 O weih, o weih, das sagen wir an.
 O weih, o weih, das sagen wir an.
 Ich schenke euch die ganze Gans.
 O weih, o weih, das sagen wir an.
 O weih, o weih, das sagen wir an.

Ich schenke euch mein Viertelleben.
 O weih, o weih, das sagen wir an.
 O weih, o weih, das sagen wir an.
 Ich schenke euch mein halbes Leben.
 O weih, o weih, das sagen wir an.
 O weih, o weih, das sagen wir an.
 Ich schenke euch mein Dreiviertelleben.
 O weih, o weih, das sagen wir an.
 O weih, o weih, das sagen wir an.
 Ich schenke euch mein ganzes Leben.
 Hurra, hurra, der Bauer hat uns sein Leben geschenkt!

Der Kreis geht singend um den Bauern herum. Bei den Fragen und Antworten stehen alle still. Bei o weih usw. gehen und singen sie wieder. Zum Schlusse klatschen alle in die Hände und springen umher.

Eigentlich ein mythisches Haschspiel. Vgl. auch Bb. 343 u. 388 und oben 47.

G. Reigen mit Gegenreihen.

61.

Wo seid ihr denn so lange gewesen?

Wohl auch du.

Wir sind in unserm Garten gewesen.

Schöner als wie du.

Was habt ihr in dem Garten getan?

Wohl auch du.

Wir haben unsere Gänse gezählt.

Schöner als wie du.

Und wie viel Schock habt ihr gezählt?

Wohl auch du.

Wir haben sechzig Schock gezählt.

Schöner als wie du.

Und davon kriegen wir eins ab.

Wohl auch du.

Und davon kriegt ihr keines ab.

Schöner als wie du.

Dann nehmen wir sie euch alle weg.

Wohl auch du.

Dann stellen wir uns ein Brettchen davor.

Schöner als wie du.

Das Brettchen, das stoßen wir nieder.

Wohl auch du.

Dann stellen wir ein Hündchen davor.

Schöner als wie du.

Dem Hündchen geben wir Weißbrot.

Wohl auch du.

Dann stellen wir einen Wächter davor.

Schöner als wie du.

Dem Wächter geben wir zu trinken.

Wohl auch du.

Dann stellen wir unsere Droschke davor.

Schöner als wie du.

Alle: Und in der Droschke fahren wir.

Wohl auch du.

Und in der Droschke fahren wir.

Schöner als wie du.

Schlutup, Büßau. Wechselgesang zweier gegenüberstehender Reihen.
Zuletzt Bildung eines Kreises, der einmal rechts und einmal links herum-
hüpft. Weise: o | g g a a | g g e e | g o | c —

c | g g a a | g g e e | f f d d | c —.

No. S. 39. Frö. 2, 325 haben richtiger: W o h l a u f d u.

62.

1. Es trieb ein Schäfer seine Herde wohl aus.
Er trieb sie wohl vor des Edelmanns Haus.
Walleri und Wallera.
2. Der Edelmann, der guckte zum Fenster heraus
Und bot dem Schäfer einen schönen guten Tag.
3. Ach, Edelmann, behalten Sie Ihr Käpplein nur auf!
Denn ich bin eines armen Schäfers Sohn.
4. Bist Du ein armer Schäfersohn,
Und kleidest Dich in Samt und Seide schon.
5. Was geht es denn dem reichen (lumpigen) Edelmann an,
Wenn es mein Vater bezahlen kann?
6. Der Edelmann ergrimte in seinem Zorn
Und stieß den Schäfer wohl in den Torn.

7. Ach, Edelmann, ach, Edelmann, verschonen Sie mein Leben,
Ich will Ihnen tausend Lämmer geben!
8. Tausend Lämmer haben für den Edelmann kein'n Wert,
Nein, Schäfer, Du mußt sterben unter meinem Schwert.
9. Ach, Edelmann, ach, Edelmann, verschonen Sie mein Leben,
Ich will Ihnen meine ganze Herde geben!
10. Eine ganze Herde hat für den Edelmann kein'n Wert,
Nein, Schäfer, Du mußt sterben unter meinem Schwert.
11. Ach, Edelmann, ach, Edelmann, verschonen Sie mein Leben,
Ich will Ihnen eine güldene Krone geben!
12. Willst Du mir eine güldene Krone geben,
So sollst Du die ewige Freiheit erleben.
13. Die ewige Freiheit besitz' (die hab') ich schon,
Denn ich bin des Kaisers von Rußland Sohn.
14. Bist Du des Kaisers von Rußland Sohn,
So bitt' ich um Verzeihung schon.
15. Verzeihung sei dem Edelmann gewährt,
Doch halt' er künftig einen Schäfer wert.

B. 15 bleibt meist fort, im einzelnen viele Abweichungen, z. B. in B. 3: verschonen Sie den Grub, in B. 11: eine Kette von Diamanten. B. Andree S. 489 spielt ebenfalls ein Schäfer die Hauptrolle, bei Bb. 355 (nach Frisch. 683), Frö. 2, 298 u. No. S. 44 dagegen eine Schäferin. Der Ausgang ist überall anders, bei Bb. erscheint darin bedeutungsvoll eine Krone von Haserstroh, das Zeichen verlornen Ragbtums. Der Text gehört zu den beliebtesten.

Die hiesige Spielweise ist so, daß die Kinder sich in zwei Reihen aufstellen und jede eine Person der Handlung vertritt. Singend tanzt abwechselnd die eine gegen die andere vor und wieder zurück, wie es einstmals von den Erwachsenen geschah. Bei Bb. u. Frö. bildet man einen Kreis, innerhalb dessen gespielt wird.

63 a.

Es kommt ein Herr aus Niniveh. Heißasa Pilatus.
Was will der Herr aus Niniveh? Heißasa Pilatus.
Er will die jüngste Tochter holen.
Was will er mit der jüngsten Tochter tun?

Er will sie einem Manne geben.
Was soll es denn für ein Mann sein?
Es soll der König selber sein.
Nehmen Sie die jüngste Tochter hin!

Die Spieler bilden eine Reihe. Einer tanzt gegen diese an und wieder zurück, darauf tut sie dasselbe. Der Text wird so oft gesungen, als Spieler sind, beim zweitenmal heißt es zwei Herren, beim drittenmal drei u.s.f. Zuletzt singt man:

Sie wollen die alte Großmutter holen,
und Sie wollen sie in ein Kloster bringen.

Dann setzt sich das letzte Kind nieder und die andern tanzen um es herum und singen: Wer sich ins Kloster will begeben usw. Vgl. o. 24, 3. 1—4.

63 b.

Es kommen zwei Herren aus Niniveh. Heiße spa Pilatus.
Was wollen die Herren aus Niniveh?
Wir wollen die jüngste Tochter holen.
Was soll die jüngste Tochter denn?
Wir wollen sie einem guten Manne geben.
Was soll das für ein Mann sein?
Es soll ein armer Bettler sein.
Dann kriegen Sie die jüngste Tochter nicht.
Es soll der Kaiser selber sein.
Dann nehmen Sie die jüngste Tochter hin.

Moorgarten.

63 c.

Es kommen zwei Herren aus Niniveh.
Was wollen die Herren aus Niniveh?
Wir wollen die jüngste Tochter holen.
Was soll die jüngste Tochter denn?
Wir wollen sie stricken und nähen lehren.
Stricken und nähen kann sie schon.
Wir wollen sie kochen und braten lehren.
Kochen und braten kann sie schon.

Wir wollen ihr einen Bräutigam schenken.
Welcher soll es sein?
Es soll ein armer Bettler sein

Weiter wie b. Schreitstaken.

63 d.

Es kommt eine Dame aus Niniveh. Heißafizamom.
Was will die Dame aus Niniveh?
Sie will die jüngste Tochter holen.
Was will sie mit der Tochter tun?
Sie will sie einem Manne geben.
Was soll es für ein Mann sein?
Es soll ein reicher König sein.
Nehmen Sie die jüngste Tochter hin!

Schlutup. In Tramm lautet der Anfang: Es kommt der Herr von Hansen.

B. Wö. 268—88 in den verschiedensten Formen, in denen statt heißa mehrfach Kaiser steht. No. S. 33. Bei Frö. 2, 319: Es kommt ein Herr aus Wittenberg. S. auch nd. Jb. 26, S. 16. Andreæ S. 445.

II. Spiele mit Cor- und Scharenbildung.

64.

Holl up de Brügg, holl daal de Brügg!
Den Letzten wölt wi fangen
Mit Ißen un mit Stangen,
De bliift dorin behangen.

3. 3 bleibt auch fort oder lautet: Mit de gollne (grote) Tangen. In Rükniß singt man statt ihrer: Un wer nich kümmt to rechter Lied. — Statt holl hört man haal und tred.

Wö. 289 länger. Ha. 83. Nd. Jb. 1877 S. 104, 1882 S. 100. Meyer S. 125. Dieses sogen. Brückenpiel ist unter den verschiedensten Namen sehr bekannt.

Zwei Kinder fassen sich bei der Hand und heben oder senken den so entstandenen Torbogen. Die übrigen bilden durch Fassen an die Kleider eine lange Reihe und ziehen hindurch. Der Letzte wird festgehalten und gefragt, etwa: Was willst Du? Goldenen oder silbernen Schlüssel? Goldnes Schloß oder goldnen Löffel? u. a. m. Je nach seiner Wahl muß er sich hinter eins der beiden Kinder stellen. Dies wiederholt man, bis alle verteilt sind. Dann suchen beide Rotten sich gegenseitig über eine Grenze zu ziehen. Die eine stellt Engel, die andere Teufel vor; daher schelten sie sich wohl Engels- und Teufelskinder. Ein anderer, z. B. in Wulfsdorf gebräuchlicher Schluß ist: Die Engel werden gewogen, d. h. hin und her geschwenkt, die Teufel aber hinausgedrängt und gestoßen. Beim Wiegen rufen sie: Wi wa wum!

65.

Laßt mich durch!
 Wodurch?
 Durch die Brücke.
 Die Brücke ist entzwei gebrochen.
 Laß sie wieder machen!
 Wovon?
 Von Gold und Edelstein.
 Was soll mein Lohn sein?
 Das beste Pferd, das hinter mir steht.

Curau. Vgl. B5. 290—322. Das gleiche Spiel wie 64.

66.

Der Sandmann ist da, der Sandmann ist da!
 Er hat so schönen weißen Sand,
 Drum ist der Sandmann wohl bekannt.
 Der Sandmann ist da, der Sandmann ist da!

Ähnl. B5. 336 u. 337, doch mit anderer Spielart.

Bei uns stellen sich die Kinder in zwei Reihen auf und bilden durch Verschlingung der Hände einen langen Durchgang. Das erste Paar geht oder tanzt singend hindurch

und stellt sich am andern Ende wieder auf, die folgenden Paare machen es ebenso.

Diesem Vorgange entspricht Bb. 334: Macht auf das Tor. S. o. 44. Ohne rechten Schluß, auch das mythische Gewand ist abgestreift.

67 a.

Wo wohnt Fruu Kos'?
Kort achter mi.
Slöppt se oder waakt se?
Se slöppt.
Fruu Kos'? Kann ik 'n fett Lämmken krieggen?
Du hest jo gisteren ierst een kregen.
Ik steeg öwer't Heed,
Dunn föll't in'n Dreck.
Denn harrst Du't wedder insolten künnt.
Ik harr keen Solt.
Denn harrst Du Di wat köpen künnt.
Ik harr keen Geld.
Denn harrst Du Di wat stehlen künnt.
Dat hebbt mi Vader un Moder nich liehrt.
Na, denn nimm 'n dicksten un fettsten man weg! —
Fruu Kos' het mi 'n Lämmken geben,
Lämmken fall in Freiden leben.
Lach nich, schrach nich,
Wies Dien hölten Zähnen nich!

Schlutup. Die Spielenden sitzen hintereinander, immer die vordere der hinteren auf dem Schoße, oder auf den Stufen einer Treppe, oder stehen nur in einer Reihe hintereinander. Eine tritt an die erste mit den beiden Fragen. Bei der Anrede Fruu Kos' gibt sie der zweiten einen Schlag. Auf deren, der Mutter Rose, Erlaubnis nimmt sie die vorderste bei der Hand und schwenkt sie tüchtig herum, sprechend: Fruu Kos' het mi usw. Wenn die andere dabei lacht oder die Zähne zeigt, kommt sie in die Hölle, sonst in den Himmel. So wird das Spiel mit den übrigen fortgesetzt, endlich sind sämtliche Kinder Engel oder Teufel. Nun wird Frau Rose „utlüert“. Die Engel fassen sie, also die zuletzt

übrige, beim Kopfe, die Teufel bei den Beinen und schwenken sie hin und her wie eine läutende Glocke, unter einem Sange, den ich leider nicht mehr ermitteln konnte.

Schraach in der vorletzten Zeile kommt von schraachen, laut lachen. (Bei Pa. 80, nach Müll. S. 986, steht schach.)

67 b.

Wo wohnt Vadder Kos'!
Eine Stufe höher.

So antworten alle, der Reihe nach gefragt. Erst der Vorletzte sagt:

In mien Goldenkamer.

Der Letzte:

Hier.

Nun fragt der Erste weiter:

Kann 't en Lamm kriegen?

Ja.

Vadder Kos' het mi 'n Lamm geben,

Dormit ik sall in Frieden leben.

In Frieden leben kann ik nich,

Spie dreemaal öbern Arm un lache nich!

Wenn dies geschehen:

Wat krüppt dor?

En Worm.

Wat flüggt dor?

En Vogel.

Sind alle, auch Vadder Kos', im Himmel oder in der Hölle, so suchen sich die zwei Scharen gegenseitig in ihr Reich hinüberzuziehen,

So in Travemünde.

67 c.

Is Mudder Roden to Huus:

Dicht achter mi.

Mudder Roden, ik wull geern en fett Lämmken köpen.

Se hebbt jo eerst gistern un vorgistern een kregen.

Dat een het mi de Wulf terreten, un dat anner hebbt
se mi stahlen.
Denn nehmen Se dat vöddelst weg un sluten Se good
wedder to! —

Mudder Roden het mi 'n fett Lämmken geben,
Da sall ik mit in Freiden leben.

Johr ut un Johr üm.

Dat Köppen fallt üm.

Wat krüppt dor?

En Worm.

Wat flüggt dor?

En Vogel.

Spring dreemaal in de Höcht un lach nich?

Spielschluß wie vorher.

Lübeck. Vollständiger Ga. 80. Frisch. 694. B5. 340—6. S. Koch.
S. 436 und Mannh. S. 273. S. Einl.

68 a.

Vogel, fleeg ut,
Kumm bald wedder to Huus!

68 b.

Vogel, flieg aus,
Komm wieder in mein Haus!

Der „Vogelhändler“ gibt jedem Mitspieler heimlich einen Vogelnamen. Ein Käufer kommt und nennt einen Vogel. Ist dieser vorhanden, so ruft der Händler obige Worte. Der Vogel läuft fort. Der Käufer verfolgt ihn. Fängt er ihn, so fordert er einen zweiten u. s. f., bis er alle gefaßt hat. Diese hiesige Spielart ist verkümmert aus der echten, wie sie z. B. noch in Schlutup geübt wird. Da erscheinen als Käufer Engel und Teufel. Jeder darf umschichtig drei Vögel mit den Anfangsbuchstaben nennen. Der Erratene läuft aus und sucht dem Teufel zu entgehen, vom Engel sich fangen zu lassen. Es entstehen so zwei Scharen.

Den rechten Schluß bietet B5. 428, Sieg der Engel über die Teufel. Wie in Lübeck nd. 3b. 8 S. 101.

A: Guten Tag, Herr Meister!

B: Guten Tag, Herr Scheister!

A: Ich möchte gern einen Vogel haben.

B: Was für einen?

A nennt einen Vogel.

B: Habe ich nicht.

A nennt andere Namen; trifft er einen vorrätigen,
so ruft

B: Vogel, flieg aus usw.

Jagd wie oben, aber wenn der Vogel gefangen wird,
muß er den Käufer ablösen.

Schlutup. Nd. Abl. 11 S. 75 hat Heister statt Scheister
und kennt noch Himmel und Hölle. Die Heistern, Elstern, sind Teufels-
brut, auf ihrem langen Schwanze reiten die Hexen.

69. Bottverköpen.

Vers fehlt. Schlutup. S. Bb. 341, 344: Rosemutter u. Meister
Lepper.

Die Verkäuferin der Töpfe, eig. Blumen- oder Rosen-
töpfe, gibt jedem einen Topfnamen. Der Käufer rät diese
nacheinander und trägt die Töpfe weg. Sind alle verkauft,
so ist das Spiel zu Ende. Ohne Abschluß.

III. Hasch- und Schlagspiele.

70 a. Linnmeten (Seinwandmessen).

Die Spieler stehen in einer Reihe an der Wand und
berühren sich mit ausgestreckten Händen.

Käufer: It wull geern 'n Meter Lüüg hebben.

Wat kost dat Meter?

Verkäufer: 'n halben Daler. Söken se sit wat ut.

A.: Dit will ik hebben.

B.: Nu heff 't mien Scheer vergeten.

It will s' man rasch halen.

Während der Verkäufer fort geht, nimmt der Käufer ein Stück Zeug und läuft weg. Der B. schilt und fragt alle:

Wo is mien Tüüg bleben?

Alle: Ich weet nich.

Der B. gibt allen einen Schlag und sagt:

Worum hefft ji nich beter uppakt?

Das Ganze wird fortgesetzt, bis alles gestohlen ist. Der hier fehlende Schluß ist mir aus Schlutup zugegangen. Der B. muß suchen, alle wieder zu fangen. Er zählt dort die Stücke, indem er jedem mit den Händen über Gesicht und Arme fährt; er rollt sie auf, indem er sie eine Schlangenlinie beschreiben läßt. Auch führt der B. den Namen Schwarzkopf, der K.: Weißkopf.

S. Bb. 420—23: Reinwanddieb u. a. Namen.

70 h.

Andere Art in Schlutup:

Eine Reihe Knaben stehen mit ausgebreiteten Armen auf der Straße. Der Herr mißt sie, befiehlt dem Knechte aufzupassen und entfernt sich. Der Wolf kommt und holt ein Stück. Der Herr kehrt heim, mißt wieder und entdeckt den Raub. Nun fragt er den Knecht:

Wo hast Du den etnen gelassen?

Knecht: Ich hab den Linn'n zum Kaufmann geschickt, und da ist er in den Brunnen gefallen.

Der Herr schlägt ihn, und dann beginnt die Handlung von vorn. Ist endlich nur noch ein Knabe übrig, so muß er ein Bein hochhalten. Der Herr mißt und sagt:

Es sind noch so und so viel Linn'n.

Jetzt holt der Wolf auch das letzte Stück. Da geht der Herr zu diesem:

Gib mir den Schlüssel!

Wolf: Ich hab' ihn verloren.

Bei diesen Worten kommen die Kinder hinter ihm vor.

Auch hier mangelt etwas am Schluß, der freilich auch bei Böhme sehr verschieden ist. S. nd. Jb. 10, S. 49: Schap un Wulf. Der Wolf (Donar) weist auf den Grundgedanken des Spieles.

71. Brotverkauf:

Bettler und Brothändlerin stehen an beiden Seiten eines, oft nur angedeuteten, Grabens, die Kinder im Kreise.

Er: Hilf mir herüber!

Sie: Nein.

Er: Gib mir ein Brot!

Sie: Ich will die Reitpeitsche holen.

Sie geht, und er nimmt ein Brot. Das wiederholt sich. Für das fehlende Brot hebt sein Nachbar einen Arm oder ein Bein hoch, welche sie nun als Brote mitzählt. Sind aber alle verschwunden, so fragt sie den Dieb:

Wo find sie?

Er: Auf dem Dache (oder anders nach Belieben).

Sie sieht nach:

Nein, da find sie nicht.

Laßt mal eure Stimme ertönen!

Jedes Kind ahmt nach Verabredung eine Tierstimme nach, der Dieb aber fragt:

Was für Strümpfe haben sie an?

Antwortet sie z. B.: Blaue, so laufen alle, die solche tragen, hervor. Er ergreift die Flucht und wird von allen mit Schlägen verfolgt.

Abart des vorigen Spieles und Mischung verschiedener Züge.
S. Bb. 422. Anders b. GR. S. 268.

72 a. Blinde Kuh.

Blinn Koh, ik leid Di.

Woneem hen?

Na 'n Bullenstall.

Wat fall't dor boon?

Klump un södt Melk eten.

Heff keen Depel.

Nimm 'n Schüffel!

Heff keen Schüffel.

Nimm 'n Tüffel.

Heff keen Tüffel.

Süh to, wo Du een triggst!

Blinn Koh, if treck Di.

Wohen?

Na Burtehub.

Wat fall't dor?

Stuten un Melk eten.

Ik heff keen Lepel.

Denn gah hen un söök Di een!

Krumbed. In Dückelsdorf, Schreitstaken, Herrenburg: Blinn Bud. In Schreitstaken ist Schluß: Steek Dien Kopp in'n Swienstaketen!

Ein Knabe mit verbundenen Augen stellt die Kuh oder den Bock dar. Er wird von den andern geneckt und sucht einen zu greifen.

Bö. 511. Sa. 94 und S. 109. Ab. Jb. 1877, S. 107; 26, S. 130. Andree S. 441. Die mannigfachen Namen wie blinde Röhm, bl. Maus, bl. Henne, bl. Kage, bl. Ziege, bl. Gule, ferner Großvaters Haus, Wirtshaus u. a. m. lassen den mythischen Charakter dieses uralten und weit über Europa hinaus bekannten Spieles, das auch Gustav Adolf mit seinen Hauptleuten geübt haben soll, sicher erkennen.

Esel, wo kümmt Du her?

Ut de Möhl.

Wat heft Du in de Möhl?

Lütt Säck.

Wat heft Du in de Säck?

Lütt Böker.

Wat heft Du in de Böker?

Lütt Leeder.

Sing mi maal 'n Leed vör!

Wadder het mi noch keen lehrt.

Lang mi maal de Eselpietsch her!

Wat will de Herr dormit maken?

Esel pietschen.

Wecken Esel?

Di!

Wief, wief, to'n Door rut!

Gespräch zwischen Herrn und Esel. Die übrigen stehen um sie herum; wer von ihnen den fortlaufenden Esel hascht, tritt an seinen Platz.

Hochd. bei Sa. 98 (nach Müll. S. 488), Bb. 443. Nd. Jb. 26, S. 129. Der Esel ist ein elbisches Tier wie der Hase.

74.

Wo bist Du denn gewesen, mein ziegender Bock?

In der Mühle, in der Mühle, mein gnädigster Herr.

Was hast Du da getan, m. j. B.?

Gestohlen, gestohlen, m. g. H.

Was hast Du denn gestohlen, m. j. B.?

Weizenmehl, Weizenmehl, m. g. H.

Wer hat Dich denn gesehen, m. j. B.?

Die Magd, die Magd, m. g. H.

Was hat sie denn getan, m. j. B.?

Geschlagen, geschlagen, m. g. H.

Womit hat sie Dich geschlagen, m. j. B.?

Mit dem Stock auf den Kopf, m. g. H.

Wie hast Du denn geschrien, m. j. B.?

Meckemäh, meckemäh, m. g. H.

Der Bock enteilt, die andern suchen ihn zu greifen.

Volkstümlicher Sang mythischen Inhalts. Bb. 444, nd. Jb. 26, S. 132.

75 a. Plumpsack. Klumpsack.

Es geht ein böses Ding herum,
Das will uns tüchtig schlagen.
Kehrt einer sich nach ihm herum,
Gleich fährt's ihm in den Nacken (Haden),
Und kehrt es nun bei einem ein,
So möchte ich nicht sein Nachbar sein.

75 b.

Dreih Di nich üm,
De Plumpsack geiht rüm,
De sik ümdreihst un lacht,
De kriggt wat mit 'n Schacht.

Moorgarten.

75 c.

Kief Di nich üm,
De Klumpfack geiht rüm.

Schattin, Moislung.

75 d.

Bottermelk dick un dünn,
Dreihst Di üm, friggst weck in de Plünn'.
Büßau, Döchelsdorf.

75 e.

Dreih Di nich üm,
De Knüppel de kümmt.

75 f.

Dreemal will ik rümmer gahn,
Den Drüdden will'k in'n Buckel slaan,
Dat fall ümmer butsche batsche gahn.

Tramm. Bb. 366. Sa. 81. Nb. 36. 26, S. 139. S. auch
Dro. 300, wo Z. 1 von Form d erscheint.

Die Spieler stehen im Kreise, die Hände hinter sich.
Einer wandelt mit einem Stocke oder geknotetem Tuche außen
herum und legt den Klumpfack unbemerkt einem in die Hand.
Dieser jagt plötzlich seinen rechten Nachbarn mit Schlägen
um den Ring bis zurück an seinen Platz.

76. Böttcherspiel.

Mein lieber Meister Böttcher,
Ich treibe den Reihn,
Ich habe ein neues Faß zu verkaufen,
Ich mache es naß,
Mein lieber Meister Böttcher,
Wie gefällt Dir denn das?

Curau. Dasselbe Spiel wie das vorige. Dro. 301 hat richtiger
Reifen statt Reihn.

77 a. Faules Ei.

Rund üm, rund üm,
De Knüppel geiht rüm,

De Goos will leggen,
Dat dörf ik nich seggen.

Büßau.

77 b.

De Goos, de Goos, de leggt en Ei,
Un wenn dat fällt, denn fällt't entwei.

Schlutup.

77 c.

Eins zwei drei,
Fauls Ei.

Bb. 366. Sa. 82. Nd. 36. 26, S. 139.

Dies wird hier etwas anders gespielt als Plumpsack. Der Knabe mit dem Pl. legt ihn hinter einem nieder und geht dann nochmals um den Kreis. Bemerkte der Betreffende den Pl. nicht, so kommt er zur Strafe in die Mitte, bis ihn ein anderer ablöst.

78. Komm mit.

Vers fehlt.

Jemand schreitet um den Kreis und schlägt einen ab. Beide laufen in verschiedener Richtung um den Ring. Wer zuerst zurückkommt, tritt an die leere Stelle, der andere geht wieder und schlägt von neuem ab.

Das Spiel heißt auch Guten Morgen, Herr Fischer! Altes Volkspiel in Appenzell. S. G.M. S. 242 mit Vers.

79. Dritten abschlagen.

Vers fehlt.

Die Teilnehmer stehen, je zwei hinter einander, in weitem Ringe. Einer jagt einen andern hindurch. Stellt dieser sich vor ein Paar, so muß der hintere vor dem Plumpsack flüchten. So geht das Spiel weiter, bis einer getroffen wird; der jagt dann seinerseits.

Bb. 367. Sa. 87. Mythischer Vers bei Andree S. 440.

80. Hase und Jäger.

Has', wat deist in minen Kobl?

It freet man en beten.

(It plüdt mi 'n beten grönen Kobl.)

Segg maal piep!

It heff keen (nich lange) Tied.

Der Jäger jagt den Hasen durch den Kreis der Spieler, welche ihn zu hindern, dem Tiere aber zu helfen suchen.

Bö. 385. Ha. 103. Ähnl. nd. Jb. 1877, S. 103: Engel und Teufel im Traubengarten. Schon diese Bezeichnung bestätigt den Zusammenhang mit dem Götterglauben.

81. Kage und Maus.

Mäuslein, laß Dich nicht erwischen,

Springe über Bänk' und Tische!

So, mein Mäuschen, so.

So ist das Mäuslein froh.

Ha. 104 länger. Bö. 381. Gespielt wie das vorige Stück.

82. Häschen in der Grube.

Häschen in der Grube

Saß und schlief.

Armes Häschen, bist Du krank,

Daß Du nicht mehr hüpfen kannst?

Has', Has' hüpf!

Ein Kind sitzt im Kreise und hält sich die Augen zu; die andern gehen singend herum. Bei den letzten Worten hüpfst der Hase auf den Nächsten zu, und dieser löst ihn ab.

Bö. 407—9: Die Namen Rix, Wasserfrau, Hege u. a. deuten auf den tieferen Sinn des Spieles. Frisch. 707.

83. Wimm wamm wee.

Wimm wamm wee,

Mudder kaakt Dee.

Wimm wamm wops,

Dat gifft Klops!

So spricht ein Knabe, der als Mutter im Male sitzt, zu den eine Reihe bildenden Spielern. Dann läuft er aus

und sucht einen zu haschen und abzuschlagen. Der Getroffene wird Mutter.

Schlutup.

84 a. Das böse Tier.

Komm, wir wolln spazieren gehn,
Wenn nur das böse Tier (Wolf, Fuchs) nicht käm'!
Die Uhr schlägt eins, es kommt noch nicht.
Die Uhr schlägt zwei, es kommt noch nicht.
und weiter so bis
Die Uhr schlägt zwölf, es kommt!

84 b.

It mag so geern in'n Maanschien gahn,
Wenn man de böse Wulf nich kümmt!
De Klock sleit een, he kümmt noch nich u.f.f. bis
De Klock sleit zwölf, he kümmt!

84 c.

It mag so geern in'n Maanschien gahn,
It bün man bang, dat de Rübers kaamt.
De Klock usw. bis
De Klock sleit zwölf, se kaamt!
Schretstaken.

84 d.

Der Wolf ist nicht zuhause,
Und wenn er auch zuhause ist,
So darf er uns nichts tun.
Die Uhr schlägt eins usw. wie in a.

Rücknitz, Dummerisdorf.

Bd. 372—78 in verschiedenen Formen und mit allerlei Namen. In Schlutup heißt das Spiel Uhrenspiel. Man bezieht es gewöhnlich auf die sogen. 12 Weltstunden (s. Bd.), nach denen nach der Sage das Weltende eintreten soll; es stellt aber zunächst wohl nur den Raub der Göttin dar.

85. Der Hahn ist tot.

Mudder, wat flicst Du?
Vadder sien Hemd.

Wo is Vadder?

In'n Goor'n.

Wat deit he dor?

Blückt Appel un Beern.

Könt wi of en beten hen?

Ne, ji jaagt mi all de Hühner weg.

Ne, dat doot wi nich, giff uns den Slötel!

Die Kinder betreten den Garten und jagen die Hühner:
Hsch hsch hsch! Dann rufen sie:

Mudder, de Klocken lüden.

Wat het dat to bedüden?

De Hahn is dood.

Wer het denn dat daan?

It, it, it! (Wi all!)

In anderer Fassung von hier folgt auf die Bitte der Kinder die Erlaubnis:

Ja, eerst wascht un kämmt juch aber! —

Nu gah't hen. Jaagt mi of nich achter de Hühner!

Ne, Mudder. — Hsch hsch hsch!

Der Text ist hier auch hochd. bekannt. So Bb. 418. Sa. 106.

Die Kinder werden am Schlusse von der Mutter verfolgt. Das Gehässhete muß im folgenden Spiel ihre Rolle übernehmen.

Im nd. Jb. 26, S. 126. lautet der Titel: Mutter Maria, ein neuer Beweis für die Beziehung auf Fria = Solba. S. noch Bb. 440.

86 a. Fuchs und Gänse. (Wolf und Schafe.)

All mien Gööschchen, kaamt to Huus!

Wi könt nich.

Worum nich?

Litt de Fok nich.

Wo sitt he?

Achtern Tuun.

Wat deit he dor?

Slippt Mezer.

Wat will he dormit?

Uns all de Köpp affniden.

All mien Gööschchen, kaamt to Huus!

86 b.

All mien lew' Gōf', fleegt ut!
 All mien lew' Gōf', kaamt to Huus!

Wi könt nich.

Worum nich.

De Foh sitt achtern Barg.

Wat deit he dor?

He slippt sien Messer.

Wat will he dormit?

All de lew' Gōf' de Köpp affniden.

All mien lew' Gōf', kaamt to Huus!

Schlutup.

86 c.

All mien lew' Gōöschen, fleegt to Feld!
 All mien lew' Gōöschen, kaamt to Huus!

Wi könt nich.

Wovör nich?

Vör 'n Foh.

Wo sitt he?

Achtern Barg.

Wat deit he dor?

Leggt Eier.

Woveel?

55 un en geel.

Wo groot?

As en Broot.

Wo lütt?

As 'n Döller vull Grütt.

All mien lew' Gōöschen, kaamt to Huus!

Rücknit. In Krumbed lautet der Schluß richtiger: Wo groot?
 As 'n Broot. Wo lang? As 'n Band. Wo lütt? As 'n Bütt. All
 mien usw.

86 d.

Gänfen, Gänfen, kaamt to Huus!

Ik kann nich.

Wovör nich?

Vör'n Foh.

Wo sitt he?
 Achter'n Busch.
 Wat deit he dor?
 Leggt Eier.
 Woveel?
 55.
 Beckein sünd mien?
 De witten.
 Beckein fall de Fofß hebb'n (häg'n)?
 De swatten.
 Gänfen, Gänfen, kaamt flink to Huus!

Düchelsdorf.

86 e.

All mien lütt Höhnefen, kaamt to Huus!
 Wi könt nich.
 Worüm denn nich?
 Bör'n Fofß.
 Wo sitt he?
 Achter'n Busch.
 Wat deit he dor?
 He luurt up uns Höhnefen.
 O, so kaamt doch!

Ältere Lübeder Form.

86 f.

All mien Baarschäpen, kaamt to Huus!
 Ik dörf nich.
 Wovon?
 Von'n Wulf nich.
 Wo sitt he?
 Achter'n Tuun.
 Wat maakt he dor?
 Leggt Eier.
 Woveel?
 55.
 Wo lang?
 As 'n Band.

54

Wo rund?

Als 'n Spund.

All mien Baarschäpen, kaamt to Huus!

Tramm.

Der Fuchs oder Wolf (Donar, Teufel) sucht dem Hirten ein Stück Vieh wegzufangen. Wer gegriffen wird, muß im nächsten Spiele haschen.

Überall bekannt. Bb. 393—401. Müll. S. 487. Ha. 101, 102. Frö. 2, 318. Nd. Bb. 8, 99 (Kongwolf!). Nd. Kbl. 9, 90. S. Mannh. Roggenwolf S. 40 u. Andree, S. 445, wo eine englische Gestaltung: Sheep, sheep, come home! usw. mitgeteilt wird.

87. Schwarzer Mann.

Wer fürchtet sich vorm schwarzen Mann?

Niemand!

Einer steht vor den andern und fragt sie. Bei der Antwort laufen sie nach der Gegenseite an ihm vorbei. Wenn er dabei fest hält, der muß ihm helfen, bis endlich alle gefangen sind.

Nach Ha. 92 u. Bb. 379 Nachklang der an die Pest gemahnenden Totentänze Aber s. Einl.

88. Von een Sied na de anner.

Die Knaben stellen sich vor dem Male in einer Reihe auf. Gerade in der Mitte des freien Raumes steht einer und sucht die ins Mal Laufenden abzuschlagen. Wenn er trifft, löst ihn ab.

Schlutup.

89. Durchlaufen.

Zwischen zwei Reihen von Spielern steht der Fänger. Die Knaben laufen von einer zur andern und werden dabei abgeschlagen.

90. Kobold, Kobull.

Die Teilnehmer wählen den Kobold. Er versteckt sich und ruft: Kobull! Die übrigen bemühen sich, ihn zu entdecken. Wer ihn sieht, schreit ebenfalls: Kobull! Nun springt dieser hervor und hascht; wer gefaßt wird, muß mit fangen wie beim schwarzen Mann.

So wird in Schlutup gespielt. In Lübeck laufen Kobold und Entdecker zum Male; wer früher anlangt, ruft: Kobold für mich! oder Tacks für mich! (Tacks = Schlag.) Der Kobold darf nur außerhalb des Males abschlagen. Wer vom Male aus einen andern in Gefahr sieht, darf rufen: Kobold für den und den! Dann ist dieser sicher, so lange er still steht. Der Abgeschlagene wird neuer Kobold.

Es ist dasselbe Spiel, das Ha. 90 Eisenanfassen, Bb. 369 Eisenmännchen nennt. Eisen sollte gegen Anfälle der bösen Geister schützen, die besonders gern Kinder rauben. S. Koch. S. 406. Zugrunde liegt wohl die Zauberkräft des Blitzhammers.

91. Mutter Hex.

Ein Mädchen versteckt sich. Die andern gehen auf und ab mit dem Spottrufe: Mutter Hex! Plötzlich stürzt sie hervor, um eine zu fassen. Alle laufen fort und schreien auch: Mutter Hex kommt! Die Gefangene wird nun Hexe.

Ein Spiel ähnlichen Inhalts Bb. 410 f.

92. Habicht und Rotkehlchen.

Ein Knabe spielt den Habicht, ein zweiter das Rotkehlchen, die übrigen dessen Junge. Wenn eins von diesen allein ausfliegt, trachtet der Habicht es zu fangen; ist die Mutter dabei, darf er es nicht.

Verstümmelt.

93 a. Bärenschlag. Beerflopfer.

Beerflopfer kümmt,
Sleit een up de Lümp (= Benden).

Schattin.

93 b.

Beerflopfer kümmt,
Mit 100 000 Klümp.

Moisking.

Beerlof Schlutup, Bärklopfer, Bierklopfer, Bierfuchs Lübed. Bb. 448 Bärenschlag, Freiwolf. Bei G.M. S. 286 noch andere Namen.

Ein Knabe ist im Male als Bär in der Höhle, die andern draußen. Er springt hervor und sucht einen zu

fangen. Mit seiner Beute eilt er in die Höhle zurück, um den Plumpsack-Schlägen der Verfolger zu entgehen. Dann nehmen beide sich bei der Hand und gehen zusammen auf Raub aus. Jeder darf nur mit der freien Hand greifen. Allmählich wird die Kette immer länger, schließlich bleibt einer zurück und wird im zweiten Spiele Bär. Wenn die Kette reißt, müssen die Bären schnell ins Mal laufen, sonst aber sind sie unangreifbar.

Der Bär, der im Frühjahr seine Schlafkammer verläßt, war ein Sinnbild des Gewittergottes, der auch in dem von G. M. angeführten Spielnamen *Roland* steckt.

94. Hinfesoh, Hüppesoh. Hinkpott. Fuchs aus dem Loch.
Badder in'n Wind.

Eins zwei drei,
Der Hinfefuchs kommt!

Der Fuchs lauert im Male und hinkt bei dem Rufe hinaus, um in dieser Weise einen der Spötter zu fangen. Glückt es, so laufen beide zurück ins Loch; die andern, mit Plumpsäcken hinterher, rufen: Foh, to Loch! und schlagen nach ihnen. Der Gefasste ist dann Fuchs. Er darf geschlagen werden, sobald er außerhalb des Males zu hinken aufhört.

Bö. 404 auch: Der lahme Fuchs. Andree 444 Kluntjebuk, Hinkschett. Dies bedeutet dasselbe wie Hinkloch bei Ha. 97. G. M. S. 319 gibt den vlämischen Namen Knappfuß. Fischart nennt das alte Spiel: Wolf, heiß mich nicht! In der Grafschaft Markt lautet der Name Hinkbur. Nd. Abl. 24, 6. Die Tiernamen verhalten sämtlich Donar, Pott — falls es nicht aus Bod entstellt ist — bezeichnet wie auch sonst die Wolke, das himmlische Land.

95. Schipper, Schipper, up dat Schipp!

So rufen in Schlutup die Knaben einem zu, der auf einem Wagen oder einer Landebrücke steht. Dieser, erzürnt darüber, sucht einen zu greifen. Seinen Gefangenen schleppt er auf sein Schiff und heißt ihn wachen; dann legt er sich zum Schlafen nieder, wird aber von den andern mit Reden und Zerrn geneckt. Scheltend springt er auf, um einen abzuschlagen. Kommt er dabei vom Schiffe herunter, so wird er „verhauen“.

96. Wagenwulf.

Ein Knabe sitzt unter einem Wagen versteckt; die übrigen sind oben und schreien: Wagenwulf, Wagenwulf! Da stürzt er hervor, und der, den er hascht, nimmt seinen Platz ein. Die aus Mecklenburg stammenden Spieler rufen: Wagenwulf, alle Hebel!

Schlutup.

Dieses Stück entspricht dem Müller spiel b. B3. 435. Müller und Wolf sind beide = Donar. In der Rakeburger Gegend schlägt der Wolf mit einer Gerte.

97. Guß in de Kruuch!

Mit diesem Ausrufe setzen sich alle Kinder hockend nieder. Eines, der Häfcher, wartet darauf, daß sie sich erheben, und will, ehe sie wieder kauern, eins von ihnen abschlagen. Anderer hiesiger Name ist: Fassen in de Guß. In Schlutup lautet der Ruf; Düke, düke, leg!

B3. 430 nennt es Kauer männchen, Kauerhäfchen, Gußejeck. Das Kauern oder Hoden erinnert an die Hühner im Ringelreihen.

98. Tofatenkrigenspielen. (Zed.)

Es ist das einfache Häfchen oder Kriegenspielen mit Mal und Abzählen, verwandt mit Kobold u. ähnl. Der hochd. Name Zed gehört zu niederd. tacken, ticken, berühren. Dabei wird wohl gerufen: 1 2 3 vom Mal herab! Wer nicht läuft, den schlag' ich ab.

99. Stehbock.

Häfchespiel. Wer abgeschlagen wird, muß auf den Zuruf: Steh, Bock! stehen bleiben, bis ein anderer ihn ansaßt und erlöst.

100. Dritten jagen. Letztes Paar herbei!

B. B3. 370, Sa. 85 viele Namen dieses beliebten Fang- und Gesellschafts-spiels. Der bezeichnendste: Brautlauf, Schwäb. Brilllo, gibt den Schlüssel zur Erklärung.

Immer das letzte der hintereinander aufgestellten Paare, welches auf das Händeklatschen oder den Ruf des vorne

stehenden Häscher: Eins zwei drei, legtes Paar herbeil nach beiden Seiten vorläuft, ist Mann und Weib und soll von jenem geschieden werden. Gelingt es ihm, einen von beiden zu fangen, so gewinnt er die Braut und der andre tritt als Witwer an seinen Platz, bis er wieder eine Gefährtin erjagt.

Ein Abbild der Trennung und Schließung der Ehe Donars und Frijas. Darum erscheint Donars Bock in dem anderswo üblichen Zurufe an den Häscher: Bock, Bock, schiele nicht! wonach auch das ganze Spiel so bezeichnet wird. Darum sagt man in Rußland von ihm: Garcilki, er brennt. Darum endlich heißt das Spiel in Steiermark, wo es zu Ostern aufgeführt wird, Gansrennen und ruft dort der Häscher: Kikeriki, 's hintere Paar herfii! Hahn und Gans = Donar und Frija. S. Meyer S. 126.

101. Gröön Hering. Soltten Hering.

Straßenspiel. Einer kuckt ab, d. h. er steht im Male in gebückter Haltung nach einer Hauswand gekehrt, sodas er die hinter ihm aufgestellten Knaben nicht sieht. Ein anderer schlägt ihn auf den Rücken, zeigt auf einen Teilnehmer und fragt ihn: Wo sall de hen? Dann nennt der Abkucker eine Stelle, z. B. eine Haustür. Dahin läuft der Genannte. Dies geschieht so oft, als Knaben da sind. Haben sie sämtlich ihre Plätze erreicht, so ruft der Fragende: Gröön oder soltten Hering! Auf diesen Ruf eilen alle schnell zum Male zurück. Wer zuletzt kommt, wird ergriffen und geschlagen: eerst mit de Finger, denn mit de platte Hand, denn mit de vulle Fuust, denn mit den Elle=Elle=Rnuust (Ellbogen). Dann muß er abkucken.

Dieses Spiel ähnelt etwas dem bei Ha. 86 beschriebenen Gum m. Bō. 419 aus Bremen u. Oldenburg mit mehr Reimen als Salzhäring.

102. Ritter- und Bürgerspiel.

Jede Partei bestürmt die Burg oder Stadt des Feindes und verteidigt die ihrige, dabei wird geschlagen und gefangen genommen. Bekanntes Waldspiel.

Vgl. Bō. 413, 414 Burg- und Festungspiel.

103. Räuber und Soldaten.

Noch immer sehr beliebt, beim Schulfeste des Katharineums regelmäßig gespielt.

104. Deutsche und Franzosen.

Die Heere stehen zu beiden Seiten des Grenzstrichs und strecken die Hände hinüber. Ein fecker Feind schlägt Dreien darauf. Der dritte von diesen verfolgt ihn und sucht ihn zu fangen. Wer so die meisten Gefangnen macht, ist Sieger.

IV. Such- und Ratspiele.

105. Tack's. Tofatversteek.

Die Spieler verstecken sich und rufen: Nu man! Einer muß suchen. Sieht er jemand, so läuft er ins Mal und schlägt ihn ab: Tack's für N. N.! Dieser läuft aber ebenfalls zum Mal und kommt er etwa früher hin, so ruft er: Tack's für mich! und der andere muß weiter suchen.

Ha. 108, B3. 371 kennt den Ruf: Kufuf, wo bist du? worauf jeder Versteckte antworten muß; der Kufuf aber ist Donars Vogel. In Herrenburg: Kolobus. S. auch nd. Bb. 26, S. 138.

106. Söfen.

Das gleiche Spiel, nur rufen, wenn einer gefunden wird, alle: Kumm to Dutt (= zu Hausen)! und laufen hervor.
Ha. 108.

107. Hahn, Hahn, ik seh di!

Der Hahn versteckt sich, alle suchen. Wer ihn zuerst erblickt, stößt den Ruf aus.

In Wulfsdorf, wo das Spiel üblich ist, werden dabei die Abzählreime benutzt:

Dat Fäär, dat flammt,
De Kater, de lammt,
Klump, warre wump,
Warre, wi steek ut.

Friße heißt mein Bruder,
Schwein ist kein Luder,
Luder ist kein Schwein,
Jetzt kann's sein.

Auch der Hahn weist auf Donar.

108 a.

Im gemeinsamen Kreis
Sind wir alle so froh;
Wären wir nicht so viel,
Wär's lange nicht so.
Es ist eine verschwunden
Aus dem Kreise heraus,
Und Du magst erraten,
Wer verschwunden mag sein.

Ein Mädchen steht mit verbundenen Augen in dem Kreise, der unter dem Gesange sie umzieht. Wenn er anhält, stellt sich ein anderes hinter sie, und sie muß raten, wer das ist. Sie darf dreimal eine Antwort geben. Trifft sie das Richtige, so wird gesungen:

Freundchen, Du hast recht geraten,
Komm und isß nun Schweinebraten!

Rät sie aber falsch, so heißt es:

Freundchen, Du hast falsch geraten,
Komm und bessere Deine Taten!

108 b.

Das gemeinsame Spiel
Macht uns alle so froh;
Wenn eine uns fehlte,
Wär's lange nicht so.
Da nun eine verschwunden
Und uns fehlet im Kreis,
So sollst Du 's erraten
Und uns sagen, wie sie heißt.

Mit mancherlei Änderungen hochd. und niederd. hier bekannt. So heißt es z. B. in Travemünde: Kannst Du erraten, wer hinter Dir steht?

Willst Du, daß wir schweigen,
Mußt Du uns ein Stöckchen zeigen.

Schlutup.

Ein Kind steht mit verbundenen Augen im singenden Kreise. Es hält einen Stab, und wenn es damit aufstößt, schweigt der Gesang. Nun berührt es einen mit dem Stocke und fordert ihn auf: Sag' mal piep! Erkennt es ihn an der Stimme, so wird es von ihm abgelöst. Singweise:



Bei Bb. 513 ähnliches Spiel mit andrem Verse. Koch. S. 433: Vogelfänger.

110. Kelltasten.

Die Gesellschaft sitzt im Kreise. In der Mitte steht ein Spieler mit verbundenen Augen und einem Holzlöffel (Schleef) in jeder Hand. Mit diesem berührt er einen nach dem andern und muß dabei den Namen eines von ihnen erraten.

111.

Im Keller ist es duster;
Wer mag im Keller sein,
Wo nie die Sonne scheint?

Besser Frisch. 663: Im Keller ist es finster. Was wird's im K. nicht finster sein? Da scheint weder Sonne noch Mond hinein. Ähnlich Bb. 512 mit dem Namen Piepmaus. Sa. 95 gibt nur die Beschreibung. In Tabarz (Thüringen) folgt als 4. Z.: Eine kleine Maria ruft huhu. (Wagner in Kerpseben.)

Im singend umziehenden Kreise steht die Blindetuh und sucht durch Betasten der Körper einen zu erraten. Gesingt dies, wird sie von ihm abgelöst.

112. Jakob, wo bist Du?

Im Ringe zwei Kinder mit verbundenen Augen. Der eine, der Herr, stellt jene Frage. Der andere, der Diener, antwortet nach Belieben, etwa: Auf dem Heuboden. Dann hascht der Herr nach dem Diener. Sind sie dicht aneinander, so rufen die übrigen: Fuchs, brenn los! Trifft nun der Fuchs oder Herr den andern, so endet das Spiel.

So auch B5. 519. Nd. 36. 10 S. 51 zuletzt anders. Bei beiden aber ist der Herr mit dem Plumpfad bewaffnet, wie b. G.M. 330, und erschallt der Ruf: Es brennt! wenn sich einer dem Kreise nähert. G.M. nennt das Spiel Rahe und Maus, die Franzosen Le chat et le rat. Am wichtigsten für die Deutung ist Fuhs und Brennen.

113. Holt verstecken. Taschentuch suchen.

Einer versteckt ein Stück Holz und ruft: Nu man! Die andern stehen in einer Reihe und beginnen nun zu suchen. Befindet sich jemand dicht beim Versteck, so schreit der erste: Dat brennt! oder Du brennst! oder Tagel (= Plumpfad) brennt in Fűr un Flammen! Der Finder wird wieder Verstecker.

Ähnl. b. B5. 520, wo Ruf und Name: Der Busch brennt! lauten. Busch (Wolke), Brennen und Plumpfad sind mythische Züge.

Auch Gesellschaftspiel. Dann wird meist ein Taschentuch versteckt. Im Zusammenhang damit steht das Verstecken und Suchen der Oster Eier, die der Hase (Donars Tier) gelegt hat; dabei wird gleichfalls gerufen: Es brennt!

114. Amtmann, Kläger, Vogt, Zeuge, Dieb.

In Schlutup werden mit diesen Wörtern fünf verschiedene Zettel geschrieben. Jeder der Mitspielenden bemüht sich einen davon zu erhaschen und so eine Rolle im Spiele zu erhalten. Der Amtmann fängt an: Wer etwas zu Klagen hat, trete vor! Der Kläger beschuldigt den Dieb irgendeines Vergehens und fragt: Ist das wohl recht? Der Amtmann: Nein, das ist nicht recht. Haben Sie Zeugen? Kläger: Zeugen, tretet hervor! Zeuge: Ich hab's geseh'n und kann's beweisen (behaupten), daß dies der Dieb ist. Damit zeigt er auf einen von den beiden, die Vogt und Dieb spielen. Trifft er irrig den Vogt, so schreit dieser; Unschuldig beleidigt! und schlägt ihn. Trifft er aber richtig den Dieb, so erhält der die Prügel nach Bestimmung des Amtmanns.

Ähnl. B5. 535: Richterspiel. Daraus abgeleitet in Schlutup das einfachere Polizist spielen, wobei der Übeltäter ouchastet wird.

115. Finger raten.

Es wollt' ein Schmied ein Rad beschlagen,
Wieviel Nägel muß er haben?

Mit diesen Worten hält man hinter dem Rücken jemandes 1—10 Finger hoch und läßt ihn die Anzahl erraten.

S. Bb. 523—27. Kochh. S. 442. Nb. Jb. 1877 S. 109: Ziegenbock; die Frage lautet: Wieviel Hörner hat der Bock? Anderswo wird Fuchs gesagt. Beide gehen auf Donar, wie auch der Schmied. Verwandt mit dieser sehr alten Belustigung ist das bekannte Moraspiel der Italiener.

116. Schinkenfloppen.

Einem Knaben mit geschlossenen Augen versehen andere Schläge, und er soll raten, wer ihn zuerst getroffen hat. Die richtige Antwort erlöst ihn.

Schlutup. Etwas anders Bb. 531.

117 a. Pinkepank.

Pinkepank,
In welcher Hand,
Rechts oder links?

117 b,

Pinkepank,
Rechte Hand,
Unten oder oben?

Besser: Welche Hand?

117 c.

Pinkepank,
Der Schmied ist krank.
Wo soll er wohnen?
Unten oder oben?

Man muß raten, in welcher Hand sich das Gewünschte befindet.

Bb. 529. Andree S. 441.

118 a. Grad oder ungrad?

118 b. Paar oder Unpaar?

Auch hierbei nimmt einer Nüsse u. a. m. in die Hand und läßt raten.

Bb. 530.

Ich seh maal wat, wat Du nich fühlst.
Na, wat fühlst Du denn?

Einer rät allerlei Sichtbares, bis er das Gemeinte trifft. Als Merkmal dient Farbe u. a.

Verwandte Spiele, bei denen jetzt oft die Schrift zur Hilfe genommen wird, sind *Städteraten*, *Nameneraten* usw. Dieses letztere geht in Schluß im Freien vor sich. Die Kinder stehen auf der Straße, und einer läßt die andern raten, indem er Straße, Gewerbe u. s. f. des zu Erratenen nennt.

120 a.

Es kommen drei Weisen aus Morgenland.
Die Sonne hat sie so schwarz gebrannt.
Sie sehen aus wie Mohren
Und haben schwarze Ohren.
Meister, Geselle,
Butter aus dem Keller!
Meister, geben Sie uns Arbeit!
Was seib Ihr für Leute?
Ehrliche Leute und fixe Betrüger.
Was habt Ihr für ein Handwerk?
Ein sehr gutes.
Zeigt es!

Krumbed.

120 b.

Es kommen zwei reisende Handwerksburschen,
Sie bitten um drei Pfennig.
Wo sind Sie her?
Aus Sachsen und Sachsen,
Wo die schönen Mädchen auf den Bäumen wachsen.
Wir haben nicht an gedacht,
Haben auch nicht viel mitgebracht.
Was haben Sie für ein Handwerk?

Weiter wie oben.

Tramm.

Es kommen zwei Herren aus Sachsen und Sachsen,
Die machen alle Firen und Faren.

Was machen Sie denn?

Schlutup.

Zwei oder drei aus der Gesellschaft kommen als Wanderburschen und machen die Bewegungen eines Handwerks vor. Die übrigen müssen dieses daraus erraten. Wer es zuerst „raus hat“, wird Meister und wählt sich einen oder zwei Gefellen zum neuen Spiele.

S. Bb. 612: Die stummen Arbeiter. Bei uns hört man auch den Anfang: Es kommt ein Mann aus Schwabenland. Zusammenhang mit den Fangspielen ergibt der Spielschluß, wie er z. B. in Krempelsdorf üblich ist: Nach der Erratung laufen die 3 Weisen fort, und die andern hinterher. Wenn einen einer abschlägt, wechseln beide ihre Rollen.

121. Blind führen.

Einer wird mit verbundenen Augen mehrmals auf der Stelle umgedreht, dann eine Strecke die Straße entlang geführt und muß nun raten, wo er steht.

V. Pfand- und Gesellschaftspiele.

122.

Taler, Taler, Du mußt wandern,
Von dem einen zu dem andern.
Das ist schön, das ist schön,
Das ist herrlich anzusehn!

3. 3 u. 4 auch: Ei wie schön, Könnst' ich Dich doch wiedersehn!
Richtiger b. Bb. 603: Das ist hübsch, das ist schön, Laßt das Ringlein
nur nicht sehn! oder: Taler, laß Dich nur nicht sehn!

Die Gesellschaft sitzt im Kreise. Jeder sucht den Taler so weiter zu geben, daß der in der Mitte Stehende ihn nicht entdeckt. Bei wem er gesehen wird, der wird gepfändet.

S. Du. 378, 379, wo Pf lö del statt Ring oder Taler.

123. Schlüssel am Bande.

Die Spieler bilden einen Kreis und halten eine ringförmig geknüpft Schnur in den Händen, an der ein Schlüssel hängt. Diesen rücken sie beständig herum um den in der Mitte befindlichen Sucher, ohne daß er ihn sehen könnte. Pfand wie oben.

Bö. 604: Schlüssel und Pantoffel.

124.

Vikum Larum Löffelstiel,

Wer das nicht kann, der kann nicht viel.

Kreispiel. Einer gibt mit jenen Worten den Löffel an den Nachbar. Dieser muß beim Empfange seine Gebärde genau nachmachen. Tut er es nicht, kostet es ihm ein Pfand.

Bö. 574: schon von Fischart erwähnt.

125.

Du alter Vater Abraham,
Ich saß Dich an den grauen Bart,
Und so ich Dich werde lachen sehn,
Mußt Du an meine Stelle gehn.

Einer steht im Ringe und zupft jemand darin. Wenn dieser lacht, tritt er an seine Stelle und muß eigentlich ein Pfand geben.

Ausführlicher Bö. 587: Vater Eberhard. S. über das Lachen die Einl.

126.

Ich bin die Frau von Hechtebrecht,
Verbiete Lachen und Sprechen.
Wer lacht und spricht,
Ein Pfand verbricht.
Wie heißen Sie mit Namen?

Mit dieser oder einer anderen Frage versucht die Redende einen zum Sprechen zu verleiten und zu pfänden. In Wulfsdorf muß jeder Spieler die Stimme eines Tieres nachahmen. Lacht oder spricht er dabei, so gilt es ein Pfand.

С. Вв. 594, 596, Andree С. 444, Du. 381, nd. Jb. 26 С. 138,
G.M. С. 398: überall andere Frauennamen.

127. Stummes Winken.

Die Gesellschaft sitzt ringsherum auf Stühlen, einer ist unbesezt. Wer links daneben sitzt, winkt einen andern mit den Augen auf den leeren Platz. In gleicher Weise geht das Spiel fort. Wer sich dabei irrt, reicht ein Pfand, ebenso wer lacht oder spricht.

128 a.

Es kommt (kam) ein Kaufmann aus Paris
Mit lauter schönen Sachen.
Bei diesen Sachen
Darf man nicht weinen und nicht lachen,
Nicht nein sagen, nicht ja sagen,
Nicht alle bunten Farben sagen.

Statt Z. 6 auch: Nicht weiß, nicht schwarz.
Büßau.

128 b.

Gens keem en Jud' (Herr) ut Niniveh
Mit wunner schönen Saken.
Se hörben bi mien Woor
Nich wenen un nich lachen,
Nich nee seggen, nich ja seggen.
Kene Farben nennen.
Is wat von mien Woor gefällig?

Schlutup. Der Kaufmann (Jude) versucht durch besondere Fragen die Spieler zum Übertreten des Gebotes zu verlocken und Pfänder zu erhalten.

Вв. 591.

129. Alle Vögel fliegen hoch!

Der Rufer nennt dazu allerlei Tiernamen, z. B.: Der Adler fliegt, der Dohse fliegt usw. Ist es richtig, so heben alle die Hand hoch. Wer dies bei einem Nicht-Flieger tut, wird mit einem Pfande bestraft.

G.M. С. 425, Koch. С. 430. — Frisch. 725: Alles, was Federn hat, fliegt hoch.

It fisch, it fisch
 In mien Herrn sien Wisch.
 It heff de ganze Nacht all fisch,
 Heff wider nig fung'n as en Mal (Heet u. a. m.)

Ha. 36, der ausführlich über dieses mythische Spiel handelt, hat
 3. 2: Up mien Herrn sien Wisch; ebenso Frisch. 719 hochb.

Jeder Teilnehmer trägt einen Fischnamen und muß sich
 melden, wenn er genannt wird, sonst verschuldet er ein Pfand.

Auch gehört hierher wohl ursprünglich das Verbot, ja und nein
 zu sagen, usw. Bb. 622. S. Ha. S. 32. G.M. S. 423. B. Koch.
 S. 435 erscheint die Raße.

131. Swienflachten.

Einer: Mien Vadder het en Swien slacht,
 Wat wistu dorvon hebben?

Alle: It will de Wust hebben.
 It will den Schinken hebben.
 It will de Leber hebben usw.

Einer: It will dat Geld vör de Wust (Schinken usw.)
 hebben.

Alle nach-
 einander: It heff keen Wust (Schinken) kregen.

Einer: It heff mien Knecht mit de Wust schickt. u. s. f.

Frage und Antwort gehen solange hin und her, bis der
 Käufer einmal ja oder nein sagt und dafür gepfändet wird.

Ha. 34. Ahnl. nd. Jb. 1877 S. 106: Dide Milch ver-
 kaufen. Vgl. Bb. 576. Schweineschlachten ist ein wichtiger Bestand-
 teil des himmlischen Haushaltes und wird in vielen Kinderreimen erwähnt.

132. Von Baum zu Baum! Von Klink zu Klink!

Die Gesellschaft verteilt sich so, daß jeder an einem
 Baume (oder Tür) steht. Nur einer steht frei in der Mitte und
 läßt jenen Ruf ertönen. Dann müssen alle die Blöße wechseln
 und der Rufer zusehen, daß er dabei einen Baum gewinnt.

In Schlußup: Von Staken zu Staken! In Herrenburg:
 Holzebod, ich habe keinen Stod. In den Straßen der Stadt
 gelten die Türklinken als Mal (und Schutzmittel gegen den Verfolger).

Frifch. 710 u. B5. 563: Kämmerchen vermieten. Andree S. 440 kennt es als Bömeken spielen; wenn in den dort mitgetheilten Versen der Rufende sich als Zfermännchen bezeichnet, so ist der Zusammenhang unseres Spieles mit den Suchspielen und ihrem religiösen Hintergrunde klar. S. o. 90.

133. Wie gefällt Dir Dein Nachbar?

Die Spieler sitzen im Kreise. Einer geht herum mit obiger Frage. Antwortet jemand: Schlecht, so fragt er: Wer besser? und jener muß den Namen eines nennen. Dann wechselt dieser mit dem Nachbar den Platz; dabei sucht der Frager einen der beiden Sitze zu erhaschen.

B5. 564. Nd. 36. 1877 S. 106 niederd.: Hier sitzen die Kinder einander auf dem Schoße wie in Frau Ros' (o. 67), und eins geht mit dem Plumpfuß herum; auch kommt der Ruf vor: Der Himmel geht offen! Also wieder mythische Grundlage.

134. Lütt-Lütt leest noch!

Mit diesen Worten wird ein brennendes Streichholz rasch von Hand zu Hand gegeben. Bei wem es erlischt, der zahlt ein Pfand.

Früher nahm man dazu einen Fidißus. S. B5. 573: Fuchsbalg, wobei Goethes Liebeslied angezogen wird: Stirbt der Fuchs, so gilt der Balg. B. Ga. 35 die Namen: Lütj leest noch! und Harm lebt noch! nach Schütze, Hamburger Ibiotikon 3, 28, bei Andree S. 440: Lütche Funke lewet noch! In Springers Buch des deutschen Knaben S. 102: Lieschen lebt noch! In Dänemark als Weihnachtspiel geübt mit der Bezeichnung: Laß meines Herrn Vogel nicht sterben! In Holland: Leest het Manneken of is't dood? In England: Jakob lebt noch! (Jack's alive!) = Robin's alive!) S. Ga. S. 32.

135. Stülpen gripen. Teller drehn.

Jeder erhält einen (Blumen-)Namen. Einer dreht einen Holzteller und ruft einen Namen. Dessen Inhaber muß sofort hinzuspringen, ehe der Teller fällt. Bei wem dies doch geschieht, der gibt ein Pfand.

B5. 602. G.R. S. 263.

136. Watte pusten.

Die Gesellschaft sitzt mit ausgespannten Armen um einen Tisch und bläst darauf ein Stückchen Watte hin und

her. Bei wem es vom Tische fliegt oder an wem es hängen bleibt, der verwirkt ein Pfand.

Nach Bö. 601 altes Spinnstubenspiel, mit Flachs, Werg oder mit Federn getrieben. G.M. S. 543.

137.

Wir wolln einmal spazieren gehn,
Wir wolln einmal spazieren gehn,
Ei wohl in den schönen grünen Wald,
Ei wohl in den schönen grünen Wald spazieren gehn.

Und als wir in den grünen Wald rein kam'n,
Sieh, da fanden wir eine verwünschte Dam'!

Die Dame war von dem Blute so rot,
Und als wir sie besahen, da war sie tot.

Wo kriegen wir nun drei Leichenträger her,
Die mir mein fein Schiebeliebelein bringen zur Erd'?

Zwei aus der Gesellschaft setzen sich einander gegenüber und führen nach dem Takte des Gesanges in bestimmter Folge mit den Händen Bewegungen aus: Schlag auf die Oberschenkel, Fassen der Hüften, Klatschen in die Hände, Schlag der Rechten gegen die Rechte des andern, ebenso der Linken gegen die Linke und Schlag gegen beide Hände. Dabei kann die zweite Hälfte beliebig oft wiederholt werden, und zwar immer schneller.

Wort und Weise sind ein stark verderbtes Volkslied: Ich wollt' einmal recht früh aufstehn und in den grünen Wald spazieren gehn. S. Grk-Böhme, Liederhort 1, 96 a—i, besonders d und e, auch Fink, musikalischer Hauschatz 819. Verwunschen ist aus verwundet entstanden, besah lautet ursprünglich verband, Schiebeliebelein hat das echte Feinsliebchen verdrängt.

138.

Scherenschleifer,
Messerreifer
Ist der beste Unterhalt (Kunst).
Die rechte Hand,
Die linke Hand,
Die geb' ich Dir zum Unterpfund.

Da hast sie,
Da nimm sie,
Da hast sie alle zwei.

Bei diesem Sange schlagen zwei gegenüber stehende oder sitzende Spieler abwechselnd in ihre eigenen und in des andern Hände, dann aber mit den rechten, darauf mit den linken und zuletzt wieder mit beiden gegeneinander.

Weit verbreitet, wie auch das vorige. In Kerpseleben b. Weimar lautet der Eingang: Eisen schlagen, Eisen schlagen, die Ausführung etwas reicher und schwieriger. (Mitteilung des Lehrers Wagner daselbst.) Vgl. Züb. B. N. 608.

139. Spielstrafen und Pfänderlösungen.

a) Ofen anbeten. Der Sünder kniet nieder und spricht entweder:

Aben, Aben, ik beed Di an,
Giff mi enen goden Mann!
Giffst Du mi keen goden (betern) Mann,
Beed ik Di nich wedder an.

oder:

Aben, Aben, ik beed Di an,
Winters küßt Du 'n goden Mann,
Sommers seh ik Di nich an.

Sa. 72 mit Beziehung auf Donar. Andree S. 444. Bb. 630 hochd.

b) Kette schmieden. Man spricht:

Ich schmiede, schmiede Kette,
Es fehlt ein Glied daran,
Ich möchte, daß ich hätte
Herrn (Fräulein) N. N. dran.

Der Gerufene tritt zu dem Sprecher und wiederholt den Reim. Endlich bilden alle, möglichst in bunter Reihe und abwechselnd nach links oder rechts gewendet, eine lange Kette und ziehen von der Mitte aus gegen einander.

c) Koffer packen. Der Schuldige sitzt auf einem Stuhle und tut, als ob er packe. Dabei spricht er etwa: Ich packe meinen Koffer, mir fehlt das und das, ich möchte den und den dazu haben. Der Gerufene setzt

sich auf seinen Schoß und spielt die Rolle weiter. Schließlich sitzen alle einander auf dem Schoße, bis der Stuhl umfällt.

d) In den Brunnen fallen.

Gespräch: Ich bin in den Brunnen gefallen.

Wie tief?

(Sieben) Klaster tief.

Wer soll Sie herausholen?

Fräulein N. N.

Entweder wird eine Kette gebildet, oder die Zahl bedeutet Küsse.

Frisk. 743. — Bb. 630: ins Wasser fallen.

e) Auf dem breiten Steine stehn.

Spruch: Ich steh' hier auf dem breiten Stein,

Wer mich lieb hat, holt mich ein.

Bb. 630. Frisk. 741.

f) Schinken schneiden.

Ich stehe hier und schneide Schinken,

Wen ich lieb hab', dem tu ich winken.

Bb. 630. Frisk. 742.

g) Speck schneiden.

Ich schneide, schneide Speck,

Wer mich lieb hat, holt mich weg.

Bb. 630.

h) Strauß binden. Alle erhalten Blummennamen, einer ist Band. Der Pfandinhaber spricht: Ich binde einen Strauß und brauche dazu die Rose usw., (zuletzt) das Band.

Frisk. 738.

i) Testament machen. Der Herr legt den Kopf in den Schoß einer Dame und umgekehrt, sodas er nicht sehen kann, und antwortet auf die Fragen eines andern: Was soll der und der bekommen?: Einen Kuß, einen Ohrbäck, usw.

Frisk. 752.

k) Briefträger spielen. Der Gepfändete geht hinaus und klopft an die Tür: Wer ist da? Der Briefträger. Was bringt er? Einen Brief. An wen? An N. N. Mit wieviel Siegeln? Mit 3. Mit roten oder schwarzen? Mit roten.

Rote bedeuten Küsse, schwarze Schläge.

l) Polnisch betteln gehn. Ein Herr und eine Dame gehn bettelnd umher: Wen is door? En poolisch Beddelmann. Wat will he? För mi en Stück Brood un för mien Fruu en Ruß.

Bö. 630. Frisch. 735.

m) Bindfadenuß geben. Ein Herr und eine Dame nehmen die beiden Endknebel eines Bindfadens in den Mund und ziehen ihn allmählich ein, bis ihre Lippen sich spitz berühren.

In Ungeln: Hasenkuß.

n) Kaffee süß machen. Stück Zucker = Ruß.

o) Zucker essen wie eben.

p) Einen Pfennig (oder Ring) aus einem Häufchen Mehl oder Salz mit dem Munde herausholen.

Auch eignes Gesellschaftspiel.

Vgl. Ga. S. 98: Mönchscheren. S. Bö. 613. G.M. S. 403.

q) Berliner Apfel essen. Der Gepfändete sitzt mit verbundenen Augen auf einem Stuhl und muß in einen Apfel beißen. Dieser wird dann heimlich in Salz gesteckt und ihm nochmals vorgehalten.

r) Beim Zahnarzt spielen. Der Kranke sitzt blind auf dem Stuhle und erhält zuerst Zucker, dann aber Salzwasser zu kosten. S. u. 287.

s) Auf dem Mokierstuhl sitzen. Der zu Strafende wird hinausgeschickt. Die übrigen bereben sich, was sie Schlechtes von ihm sagen wollen. Dann wird er hereingerufen und auf einen Stuhl in der Mitte gesetzt. Nun muß er raten, wer die schlechten Bemerkungen über ihn gemacht hat.

Nach Bö. 537 ein besonderes Ratespiel: Der verdrießliche König.

t) Das A b c oder Klavierspielen lernen. Es werden Stühle neben einander gestellt, auf einen ein Gefäß mit Wasser, offen oder auch mit einem Tuche bedeckt. Der Betreffende wird blind davor geführt und muß mit dem Finger auf jeden Stuhl schlagen: a b c usw., bis er plötzlich in das Wasser gerät, von dem das Tuch oft rasch entfernt wird.

u) Einen Vers singen oder sagen.

v) Auf drei Gewissensfragen erwidern.

w) Drei Fragen mit Ja und Nein beantworten.

Bö. 630. Anderes b. G.M. S. 534 fg.

VI. Wurfspiele.

A. Ballspiele.

140—146. Königsball.

140. Wer fängt, ist König.

Ein Spieler wirft mit abgewandtem Gesichte den Ball den andern zu, die hinter ihm stehen. Der Fänger wird ein König und wirft ebenso wie der erste. So geht das Spiel abwechselnd weiter.

S. nb. 3b. 13 S. 99 abweichende Darstellungen.

141. Zuckball.

Die Spieler, in einer Reihe, halten die Hände auf dem Rücken. Der vor ihnen stehende König wirft einem den Ball zu. Fängt dieser nicht, so rufen alle: Du büßt ut! d. h. er darf nicht mehr mitspielen. Oft tut aber der König nur, als wolle er werfen; wer dabei mit den Händen zuckt, ist gleichfalls ab; wer sich bis zuletzt ohne Verstoß hält, wird der neue König.

142. Schrittball. Treppenball.

Der König wirft den Ball dem ersten in der Reihe zu. Wenn er nicht fängt, muß er so viele Schritte zurücktreten,

wie der König befiehlt; im andern Falle wirft er den Ball dem Könige zurück. Fängt auch dieser, so läßt er den Werfer mehrere Schritte vortreten. Dann wirft er den Ball dem zweiten zu u. s. f. die Reihe entlang. Wer dabei zuerst an den Strich kommt, der zwischen dem Könige und den andern gezogen ist, wird neuer König. Mitunter stehen die Spieler auf den Stufen einer Treppe, dann heißt es Treppenball.

143. Zeugnisball. Goldschwan und Silberschwan.

Hierbei erhalten die Kinder, jenachdem sie besser oder schlechter den Ball des vor ihnen stehenden Königs fangen, Zeugnisse wie sehr gut, gut, genügend, schlecht. Wer sehr gut fängt, wird auch Goldschwan, goldner Engel, goldner Wagen u. dergl. genannt; für gut gibt es Silberschwan oder Weißschwan. Wer dreimal das beste Urteil erhält, wird Sieger.

144. Probeball.

Jeder muß vor dem Könige seine Kunst erweisen, indem er eine Reihe von verschiedenen Wurf- und Fangarten dreimal nacheinander fehlerlos durchmacht. Dazu gehört: Hochball, Keiler = wie einen Wurfstein kräftig schleudern, Schlagball = den Ball hochwerfen und dann mit der rechten, mit der linken, mit beiden Händen, mit dem Handrücken u. a. fangen oder werfen, Schiffchen oder Handefalten = seitwärts den Ball von oben einfallen lassen, Tulpe = von oben her in die fächerartig geöffneten Hände fassen, linke Hand, rechte Hand, kreuzweis, Faust, über Kopf.

145. Namenball.

Der König ruft bei jedem Wurf ein Mädchen mit irgend einem Mädchennamen, einen Knaben mit einem Knabennamen und läßt sie eine gewisse Anzahl von Ballarten durchmachen. Nennt er aber plötzlich ein Mädchen mit einem Knabennamen oder umgekehrt, so darf der Betreffende nicht fangen, sonst kommt er unten an.

146. Een unnen een haben.

Anfang ebenso wie in 145. Fängt der erste, so bleibt er auf seiner Stelle, sonst kommt er einen herunter. Fängt dagegen der König nicht, so tritt er an das Ende der Reihe und der erste wird König.

So in Schlutup. G.M. S. 64.

147. Stehball.

Die Namen sämtlicher Teilnehmer werden nebeneinander an die Wand geschrieben, meist nur mit den Anfangsbuchstaben. Dann stellen sich alle in einer Reihe auf, einer vor ihnen, in der Mitte liegt der Ball. Während jener ihn aufhebt, läuft die Reihe auseinander. Sowie er aber den Ball in der Hand hält und ruft: Steh Ball! (= Steh dem Balle) oder Steh! darf sich keiner mehr regen. Er wirft jetzt. Wen er trifft, der löst ihn ab. Wenn er aber fehlt, so stößt die Schar mit dem Zurufe: Puul em! den Ball noch weiter fort, und er muß hinterher jagen, bis er ihn hascht. Dann muß er abermals sein, d. h. seine Rolle nochmals spielen. Jeder Fehlende und jeder Getroffene bekommt einen Strich unter seinem Namen; wer eine gewisse Anzahl hat, wird mit dem Blumpsack gestraft. Zu schwinden scheint die Sitte, jedem nach dem Abc einen Namen zu erteilen. Bekannt geworden sind mir hier noch: Ubo, Bibo, Cido, Dido, Eierliesch, Fahrendreger, Gurkenfreter, Hambörger, Judenjung. Augenscheinlich älter sind: Abenkroos, Bibau, Cick- oder Gewedeef, Dickdeef, Erstenbreker, Fahnenstefer, aus Schlutup berichtet. Manchmal sieht man statt solcher Wörter Tiernamen vorgeschrieben, z. B. Löwe, Tiger, Wolf, Bär usw. Dem, der den Ball im Anfang aufhob, wurde wohl zugerufen: All mien Ball, all mien Ball, All mien Semmel un Kringel sünd all.

Sa. 119: Sta Ball, Akkarbolspiel mit Spielernamen aus Holstein, Lauenburg, Mecklenburg. Vgl. G.M. S. 74 Namenball. Nd. 3b. 13, S. 98 = Sa.

148. Reiterball.

Knaben stehen im Kreise, jeder einen Spieler auf dem Rücken. Einer der Reiter wirft den Ball einem andern zu.

Läßt dieser ihn fallen, so springen alle Reiter ab und laufen weg. Das Pferd des Geworfenen sucht nun mit dem Ball einen Reiter zu treffen. Glückt das nicht, so bleiben die Pferde in ihrer Rolle, glückt es aber, so werden sie Reiter. Daher streben sie durch allerlei Bewegungen ihre Besitzer am Fangen zu hindern. In Schlutup Eselreiten.

Ähnl. Koch. S. 398 Eselig's u. a. Namen. Bb. 481, Ga. S. 86 erwähnt nur den Namen Rüterball, nach Schüze, Holst. Idiotikon.

149. Kreisball. Im Kreise.

Ein Knabe steht in einem auf dem Boden gezogenen Kreise und schleudert den Ball mit einem Schlagholze weit fort. Die andern greifen danach, und der Fänger wirft ihn in den Kreis zurück. Trifft er, so wird er Schläger, sonst aber kommt der erste wieder an.

Bb. 477 anders.

150 a. Fangklipp.

Jeder Spieler zieht sich einen Kreis und stellt sich hinein, so daß eine lange Reihe entsteht. Jeder wählt sich einen Namen. Damit ruft der Anfangende einen an und schleudert ihm den Ball zu, dieser einem dritten und so weiter. Wer fallen läßt, scheidet aus; wer zuletzt übrig bleibt, ist Sieger. Auch GesellschaftsSpiel.

150 b.

Einer schlägt den Ball mit dem Holze an einer hohen Wand hoch. Wer ihn erhascht, kommt an.

151—152. Klippball,

151. Langklipp, großer Schlagball.

Die Spieler teilen sich durchs Los in zwei Scharen, jede unter einem Führer. Die eine ist im Male, die andere draußen. Die Leute der ersteren haben die Aufgabe, den Ball mit dem Ballholze möglichst weit hinauszuschleudern, dann im rechten Augenblicke nach dem bestimmten Ziele auszulaufen und zum Mal zurückzueilen, ohne von einem aus dem andern Haufen mit dem Balle getroffen zu werden, der

bestrebt ist, diesen recht früh zu fangen. Ist einer getroffen, so tauschen die Parteien. Der Knabe, welcher den Ball für den Schläger hochwirft, aufgibt, heißt *Upschenk*, *Inschenk*, der Schläger *Suppenshöttel*. Der Einschinker gehört der Gegenpartei an und hat allein das Recht, den zu Boden gefallenen Ball im Male mit dem Schlagholze aufzuheben und dem entlaufenden Schläger nachzuwerfen. Der Schläger, welcher dreimal fehlt, muß einem andern Platz machen und mit auslaufen. Im übrigen wechseln die Einzelbestimmungen. Es gibt drei Male: 1. *Schlagmal*, 2. *Faulmal*, wo der Schläger auf die Gelegenheit zum Auslaufen wartet, 3. *Laufmal*, das Ziel. — Wenn ein anderer als der Einschinker im Male den Ball aufnimmt, muß er rufen: *Klipp förn Ball!* Die Leute der Gegenpartei heißen *Keesjungen*. In *Wulfsdorf* trägt das Spiel den Namen *Rechtball* und das Losen geschieht so, daß immer je zwei Knaben abwechselnd eine Hand an das Ballholz, die sogen. *Klippe*, legen; wer von beiden zuletzt die Oberhand hat, gehört zur ersten, der nächste zur anderen *Schar*. (In *Magdeburg* nannten wir dies *Kabeln*.)

Ausführliche Beschreibungen v. G. M. S. 86 u. fgg., nb. Zb. 13, S. 96 fgg.

152. Gewöhnlicher Klipp, kleiner Schlagball.

Es wird, wenn nur wenige Knaben sich beteiligen, ohne Aufgeber gespielt wie das nächste.

153. Keesjungen.

Im Male stehen der Aufgeber und mehrere Schläger. Wer von ihnen den Ball fehlt, tritt zurück. Den fliegenden Ball suchen die in gewissen Abständen buten verteilten Keesjungen zu fassen und damit den Auslaufenden zu werfen; dieser wird, wenn getroffen, letzter Keesjunge, und die andern rücken auf, sodaß der erste Keesjunge Einschinker wird.

In *Schlutup* heißt das Spiel *Britschball* (*Britsche* = *Britsche*, *Ballholz*), die vier Keesjungen: 1ter und 2ter *Kees*; 1ter und 2ter *Buten* (= *Außenstehender*).

154. Vierball. Jägerball.

Wird von zwei Paaren gespielt; das eine hat Schlag, das andere schenkt auf. Es werden dazu in einem Abstände von etwa 10 Schritten zwei Löcher gemacht. In diese halten beim Beginne die beiden Spieler des ersten Paares A und B ihre Klippe, zum Zeichen daß sie ihnen gehören. Die beiden anderen, C und D, stehen neben ihnen. Zuerst wirft Spieler D den Ball dem am anderen Loche befindlichen A zu, damit er ihn mit der Klippe zurückschleudere. Trifft A den Ball, so wechseln A und B laufend den Platz und stecken wieder ihre Hölzer in die Löcher. C und D müssen versuchen, den Ball zu fangen oder aufzuheben und in ein Loch zu legen, ehe A und B den Stock darin haben. Gelingt dies, so kommen sie an den Schlag; andernfalls schlägt jezt B.

Wulfsdorf.

155. Eierball.

Die Mützen sämtlicher Teilnehmer werden in einer Reihe auf der Erde hingelegt, die Knaben stehen in gewisser Entfernung von ihnen nebeneinander. Der Erste wirft mit dem Balle solange nach den Mützen, bis er in eine trifft, dann laufen alle schnell fort. Nur der Eigentümer der getroffenen Mütze eilt zu ihr, nimmt den Ball heraus, ruft: Steh! und zielt nach einem. Trifft er ihn, so erhält dieser (der Getroffene) ein Ei; geht sein Wurf fehl, so erhält er selbst ein Ei, d. h. einen Stein in die Mütze. Dann kommt der nächste an u. s. w. Wer sechs Eier hat, wird bestraft, er muß Gassen laufen: Die Knaben stellen sich in zwei Reihen auf und versetzen ihm mit der flachen Hand einen Schlag.

Wulfsdorf, Krempelsdorf.

156. Kuulsöög. Schweinehüten.

Die Spieler machen ein großes Erdloch und rings herum kleinere, eines weniger, als ihre Anzahl beträgt. Alle halten ihre Stäbe in das große, in dem der Ball liegt, und umschreiten es dabei mit dem Sange:

Röhr, röhr üm de Grütt,
Röhr, röhr üm de Grütt!
Wer en Lepel hett, de itt!

oder: Röhr, röhr üm de Grütt!
Un laat se nich verbrenn'!
De Grütt, de kaaft!

oder: Röhr, röhr üm de Grütt!
De Klump sünd goor,
Giff mi en Poor!

In Moisting: Röhr, röhr üm de Döör!
Wer keen Lepel het, de söök sik een!

In Wulfsdorf: Röhr, röhr, Grüttpott,
Nimm en Lepel un fritt wat!

In Travemünde: Kuulsöög rund, Kuulsöög rund!

Auf den Ruf: To Lock! schlagen sie den Ball aus dem Loche und suchen im Wetteifer jeder ihren Stock in ein kleines Loch zu stoßen. Der Letzte, der dabei zu kurz kommt, müht sich nun, den Ball in das große zurückzutreiben. Die andern wehren ihm das mit ihren Stäben, haben aber darauf zu achten, daß er nicht den seinigen in eins der dabei frei verbleibenden Löcher bringt. Denn wer so feines einbüßt, löst jenen ab. Das Spiel endet, sobald der Ball doch in die Mitte geschafft ist. Fliegt dieser in ein kleines Loch, so muß dessen Inhaber ihn ins große jagen.

Von den vielen Namen dieses ältesten und verbreitetsten Ballspieles seien genannt: Sauball, Korenjagen = Sautreiben, Geierspiel, engl. cat in the hole. Im Mittelalter hieß es auch Fudum oder Studum. Bei Fischart lautet der Ruf: Ich rühr, ich rühr. Fudum, die Sau ist im Kessel. Statt des Balles dienen auch eine Kuhklaue oder ein Pferdehuf, ein Spuntholz, ein Stein, eine Holzugel u. a. S. nb. Bb. 26, S. 134, nb. Bbl. 1, S. 62, 68, 86; 2, S. 14, 59; 3, S. 48. Dazu Ha. 118, Koch. S. 395. Geschichtliches s. Bb. 483. Genaue Regeln s. G.M. S. 80 fgg.

Im nb. Bbl. 3, S. 48, ist von A. Sartori der mir fremde Spruch aus Lübeck mitgeteilt:

Röhr üm, röhr üm, de Grütt brennt an!
De Swienhöllerjung, de löwt so lang.
Röhr üm, röhr üm!

In Herrenburg heißt das Spiel Swartföög.

Zur Geschichte des Ballspieles s. Koch. S. 383 fgg. und Bb. S. 613 fgg. Die einzelnen Spiele behandelt Bb. 476—83.

B. Pickern. Tröndeln.

157. Kreisspiel. Aus dem Kreis zicken.

Auf dem Boden wird ein Kreis gezeichnet. In diesen legen die Mitspieler eine bestimmte Zahl Kugeln. Es gilt, möglichst viele hinauszutreiben und dadurch zu gewinnen. Die Knaben werfen vom Male aus. Wer gleich eine Kugel hinausjagt, ohne daß seine eigene im Kreise liegen bleibt, darf sofort wieder neben diese treten und von da aus aufs neue zicken, so lange bis er einmal fehlt. Dann kommt der nächste dran. Bleibt aber die Wurfkugel, die meist größer oder bunt bemalt ist, ein sogen. Pudel oder Puzel, im Kreise liegen, so ist ihr Besitzer tot, d. h. darf nicht mehr mittun. Wer nicht gleich vom Male aus trifft, muß schotten, d. h. den Picker mit dem gekrümmten Zeigefinger weiter schieben, (wie ein Schott, einen Türriegel); doch darf man auch werfen. Wenn einer einen Puzel außerhalb des Kreises zickt, so darf er seine eingelegten Picker herausnehmen, er hat sein Gut wieder, und darf nochmals schieben. Aber der Signer des Puzels ist von ihm tot gemacht. Die Einzelbestimmungen sind veränderlich; z. B. darf der, welcher eigentlich tot ist, seine Wurfkugel aufheben und ins Mal zurückkehren, muß jedoch erst Strafkugeln neben jene legen, bibacken (= ankleben). Wer mehrere Kugeln zugleich zickt, erhält sie alle. Was auf dem Kreisrande liegen bleibt, wird je nach Vereinbarung als draußen oder drinnen befindlich behandelt. Kugeln, die draußen sind, darf man auch köppen, köpfen, statt zu zicken: man nimmt den Puzel auf, wenn der Abstand von der Zickkugel eine gewisse Weite nicht übersteigt, und läßt ihn auf ihren Kopf fallen. — Das Spiel wird auch auf dem Straßenpflaster getrieben; dann dient ein Stein als Kreis und es heißt: vom Steine zicken. Das Auswerfen nennt man noch: auslegen, utschiteln, die Picker aber Nullsteen, Marmel, Mabafter.

Zicken = ticken, berühren.

S. Sa. 126: auf dem Ring spielen.

158—159. **Zicken** (Zickfen).

158. **Utschitelns.**

Gespielt gewöhnlich von Knaben, die gemeinsam einen Weg gehn und rasch vorwärts wollen. Der letzte in der Reihenfolge ist am besten daran. Sobald daher zum Spiele aufgefordert worden ist, ruft einer möglichst rasch: Leg! ein zweiter: Vorleg! usw. Nummer 1 fängt an mit Utschitelns und wirft seinen Bicker recht weit vor. Nr. 2 sucht ihn zu treffen und so zu gewinnen. Trifft er nicht, so bleibt der Bicker liegen. Trifft er, so nimmt er die gewonnene Kugel auf und wirft von dieser Stelle abermals aus. Dann folgt Nr. 3 mit seinem Wurfe usw. Liegen nun die zwei Kugeln von Nr. 1 und 2, so darf Nr. 3 erst die eine, darauf die andere zicken. Dabei darf er einen beliebigen Standort wählen, nur muß die gleiche Entfernung sein. In solcher Weise rücken die Spielenden nach und nach auf ihrem Gange vor. Man nennt diese Spielart forsch spelen, zum Unterschiebe von der langsameren nächsten.

159. **Zick, Spann un Duum.**

Es wird ähnlich gespielt, aber die Kugel wird von dem andern Werfer schon in dem Falle gewonnen, daß sein Bicker nicht über Spannweite hinter ihr zurückbleibt. Nach Verabredung hat der Eigner der getroffenen Kugel mehr oder weniger Bicker auszuzahlen, jenachdem die zickende Kugel in Daumen- oder Spannweite von jener abprallt. Ebenso gelten bestimmte Regeln, wenn am Rinnstein und Bürgersteig gespielt wird.

160. **Ins Loch (in de Kul). Kulschott = Schottkul. Schotten. Eenen rin.**

Es wird (mit dem Haden) ein Loch gedreht und ausgemacht, wiewiel Kugeln jeder Spieler der Reihe nach auswerfen soll. Wer dabei die meisten ins Loch bringt oder am nächsten daran, beginnt die außerhalb liegenden Bicker hinein zu schieben, schotten. Alles, was er hinein treibt, fällt ihm zu. Sobald er vorbei schiebt, kommt der nächste daran. Wenn ein Spieler wahrnimmt, daß ein Vordermann alle

seine Kugeln nahe beim Loche hat und somit Hoffnung zu gewinnen, so ist ihm erlaubt, zu buttern, d. h. seine Bicker möglichst weit vom Loche zu werfen, um jenen zu hindern. Wer die meisten Kugeln errungen hat, ist Sieger. — Statt der Bicker werden auch Bohnen gebraucht, zumal türkische. Vgl. B3. 465.

161. Zicken von Turm oder Thron.

Die Spieler legen ihren Bicker auf einen Stein (oder in einen Kreis) und werfen vom Male aus nach der Reihe danach. Jeder bekommt, was er trifft. Sind alle Kugeln genommen, so legt man neue hin.

162. Erlösen. Steinzicken.

Aus einem oder mehreren Steinen wird ein Turm oder Thron (wohl entstanden aus nd. Torn, Turm) gebaut. Auf diesen legt einer, der Turmhüter, seine Kugel, die andern suchen sie der Reihe nach vom Male aus hinunterzuwerfen. Glückt es, so hebt jeder sofort seine Kugel auf und kehrt, während die Kugel wieder aufgesetzt wird, ohne abgeschlagen zu werden, ins Mal zurück. Glückt es nicht, so bleibt jeder neben seiner Kugel stehn, bis ein andrer den Bicker vom Turme wirft. Läuft einer etwa vorher, so darf er abgeschlagen werden und muß nun selbst den Turm hüten.

163. In'n Bott zicken. Liggerlaten.

Zwei Spieler werfen abwechselnd Kugeln aus. Wer zuerst irgend eine zickt, erhält alles, was liegt.

In Schlutup: Hirschfang.

164. Bibacken.

Zwei Knaben werfen gegen eine Wand, sodaß die Kugel zurückrollt. Wenn so der zweite die des ersten trifft oder nicht über Spannweite abbleibt, gewinnt er sie; wenn nicht, muß er eine daneben legen oder bibacken. So können mehrere Bicker da liegen; sie erhält der, welcher zuerst zickt. Wird auch mit Münzen gespielt.

165. Pick an de Wand. Anpicken. An die Wand werfen.

Die Spieler werfen abwechselnd eine Kugel an die Wand. Zielt eine liegende, so gewinnt sie den ganzen Pott, d. h. was immer liegt.

166. Lange Reihe.

Die Kugeln liegen in einer Reihe. Die Spieler werfen nacheinander dagegen. Wer eine rührt, bekommt die, welche rechts oder links davon sind, oder auch nur die getroffene, und das Spiel geht weiter, bis alle erobert sind.

Ha. 93: 3 m langen Zeit (= Tanzreihe).

167. Durchlaufen.

Eine Holzleiste mit mehreren bezifferten Einschnitten wird so hingestellt, daß die Kugeln hindurch rollen können. Danach wird geworfen, und jeder erhält von dem Besitzer der Leiste so viele Picker, als die Zahl angibt, unter welcher hindurch seine Kugel gelaufen ist. Wer nicht hindurch trifft, zahlt eine Strafkugel, und auch wessen Kugel im Tore liegen bleibt, der legt noch eine solche hinein.

G.M. S. 165: Brüdenspiel.

168. Auftröndeln.

Ein Picker liegt im Kinnstein: nach ihm zicken die Spieler. Wer trifft, erhält die jedesmal liegenden Kugeln.

169. In'n Pott. Pottpicker.

Eine Kugel wird auf eine glatte Fläche oder einen Strich gelegt und danach geworfen wie eben.

170. Raten.

Einer hält mehrere Kugeln in der geschlossenen Hand und läßt die andern raten, wieviele es sind. Wer recht rät, empfängt alle; wer fehlt, zahlt den Unterschied.

Ähnl. Ha. 126: Lokpott. S. oben Nr. 117, 118.

Bö. 484 zählt neben Picker eine ganze Reihe von Bezeichnungen der Kugeln auf. Picker (= Picker- oder Bickelsteine) sind eig. Steine, welche picken, schlagen, anstoßen. S. G.M. S. 160. Ha. 126. Nd. 3b. 9, S. 60.

C. Messerspiele.

171 a. Messerwerfen. Messerstecken, Messerstich.

Die Aufgabe ist, ein Messer in vorgeschriebener Weise so zur Erde zu werfen, daß es steckt. Wer es am besten macht, ist Sieger und Gewinner. I. Kurze Form: Man legt das Messer auf die flache Hand mit der Spitze nach vorn, dann auf die rechte Faust mit der Spitze zur Seite und zuletzt auf die linke Faust ebenso. II. Lange Form: 1. Man hält das Messer mit den Fingerspitzen und wirft dreimal. 2. Mit der Fläche der Hand, die Spitze nach unten. 3. Ebenso, die Spitze nach unten. 4. Das M. liegt oben auf der Faust, Sp. nach unten. 5. Ebenso, Spitze nach oben. 6. Auf der inneren Handfläche, Sp. nach oben. 7. Ebenso, aber mit Umwerfen des M. 8. Auf dem Handrücken, Sp. nach vorn unten. 9. Ebenso, Sp. nach hinten oben. 10. Man wirft mit Schnepfern, d. h. man setzt das M. der Reihe nach auf die Spitzen der 4 Finger und läßt es so viermal sich überschlagend niederfallen. 11. Ebenso, viermal von der Handfläche. 12. Von dem Handrücken. 13. Von der Pulsader. 14. Vom Ellbogen. 15. Vom Scheitel. 16. Von der Stirn. 17. Von der Nase. 18. Vom Munde. 19. Vom Kinne. 20. Von der Brust. 21. Vom Knie. 22. Von der Fußspitze. 23. Vom Hacken. 24. Hamburger Schnepfern: a. Das M. zwischen je 2 Fingern 3mal abwechselnd halten und umschlagen lassen. b. Das M. mit der Spitze grade vor sich halten, dreimal hochwerfen und umschlagen. c) Das M. an der Schale fassen, dreimal hochwerfen und umschlagen lassen. Wer hierbei einen Fehler macht, der fängt von vorne an. Steckt das Messer einmal mit der Schale, so kann der Werfer mehrere Nummern überspringen.

Sa. 128: *Sti c k m e s t*, kürzer. Vgl. Andree S. 444.

171 b.

Die Knaben machen sich jeder eine kleine Grube und werfen das Messer ähnlich wie in a. Wessen Messer mit der Spitze steckt, der darf aus seines Nachbarn Grube so lange Erde

schneiden, als dieser nach einer angegebenen Stelle hin und her läuft, und sie neben seiner Grube aufhäufen. So wird mehrmals der Reihe nach verfahren. Zuletzt deckt jeder sein Loch mit seiner Erde zu. Wer zu wenig hat, muß die überschüssige Erde seines Nachbarn auf den Rücken nehmen und bis zu der verabredeten Stelle hin und zurückschleppen.

Aus Niederbüßau. In Herrenburg ist der Name *P a c e s e l*.

172. Proppentrecken. Kohschiet und Marke.

Jeder Spieler grenzt für sich am Erdboden eine runde Strecke ab. Von dieser aus werfen sie der Reihe nach das Messer nieder, daß die Markenseite oben liegt. Dabei sind zwei Fehlwürfe gestattet. Jeder merkt sich, ob er Marke geworfen hat oder Kohschiet (Kohdreck). Sind alle daran gewesen, so dürfen die, welche Marke haben, aus der Stelle deren, die Kohschiet haben, solange Erde heraus schneiden, als sie den Atem anhalten können, und diese neben ihrer Stelle anhäufen. Man wiederholt dies Spiel so oft man Lust hat. Zuletzt wird gedeckt, d. h. jeder füllt sein Loch mit der daneben liegenden Erde zu. Die überschüssige Erde wird zusammengetragen und oben in diesen Haufen das Messer gesteckt, so daß es kaum mit der Spitze herausragt. Dann müssen alle, die zu wenig Erde zum Füllen haben, es mit dem Munde herausziehen, dürfen aber dabei die Spitze des Haufens dreimal anblasen, um Raum zu gewinnen. Dieses Herausziehen heißt *Proppenrüfen*.

Vgl. Frisch. 716 und Bb. 472 *K l u v a n d e r*.

173 a. Murren. Brummen.

Zwei Spieler kauern am Boden und stechen mit dem Messer Erde oder Rasen aus, indem sie mit angehaltenem Atem summen oder schnurren. Wer so in einem Atem das meiste geschafft hat, ist Sieger.

173 b.

Einer gräbt, der andere läuft nach einem angegebenen Ziele und zurück. Beide murmeln fortwährend.

Dieses Spiel, ein Teil der vorigen, heißt ebenfalls *K o h s c h i e t* und *M a r g e l* (oder *M a r k g a t s c h* d. i. *G a t s c h*, *R i s s*, *E i n s c h n i t t*

als Markzeichen. Da. 131 kennt es als *Himmelhaken*, hat aber auch das Herausziehen des Messers aus dem Erdhaufen.

174.

Zwei Pflocke werden eingesetzt in den Nasen. Die Spieler werfen mit verbundenen Augen nach bestimmten Regeln das Messer dazwischen, daß es steckt, meist wird geschneppert wie bei Nr. 161 a.

175.

Rings um einen Pflock in gewisser Entfernung setzen die Spieler jeder für sich andere ein. Von diesen aus werfen sie, nach dem Mittelpflock zu, nach vereinbarten Regeln das Messer zu Boden. Wenn es mit der Spitze steckt, so darf man seinen Pflock um eine Messerlänge näher an die Mitte setzen. Wer in dieser Weise zuerst dicht am Hauptpflock ist, hat gewonnen. Liegt das Messer mit der Schneide nach unten oder nach oben, so wird gewöhnlich eine halbe Länge bewilligt; nur das Blattliegen bringt nichts ein.

176. Landgatschen.

Ein auf dem Boden gezeichnetes Viereck wird nach der Zahl der Spieler in Längsflächen geteilt und diese wieder in gleichviele Felder. Jeder bezeichnet diejenigen seines Faches mit den Anfangsbuchstaben eines Landes. Einer wirft nun sein Messer, am Feste anfassend, in ein fremdes Feld. Wenn es mit der Spitze steckt, setzt er sein Zeichen ein und wiederholt den Wurf, so lange ihm dies glückt, mit andern Feldern. Steckt das Messer nicht oder trifft einer in sein eigenes Feld oder aber einen Grenzstrich, so kommt der nächste daran. Wer kein Land mehr hat, spielt nicht mehr mit; wer alles erobert hat, ist Sieger.

Ein jüngeres Messerspiel, wenigstens in dieser Form. *Gatschen* oder *Ratschen* bedeutet *abschneiden*, mit dem Nebenbegriffe des *Wegnehmens*.

177. Hackappel.

Ein Knabe wirft einen Apfel hoch. Die andern schlagen mit dem Messer danach und streben ein möglichst großes Stück abzuschneiden.

Büffau u. a. Vgl. *nd.* 36. 26, S. 138.

D. Sonstige Wurffspiele.

178. Boßeln. Kegelschieben.

Eines der ältesten Festspiele der Germanen und ihrer Stammverwandten zu Ehren Donars, den der Volksmund noch heute im Gewitter als Petrus Kegelschieben läßt. S. Bb. 486, Sp. 8, nd. Rbl. 2, S. 37, G.M. S. 185. Schieben ist aus Scheiben entstellt, wie man noch in Oberdeutschland sagt, denn man schiebt nicht, sondern wirft, und zwar früher mit einer Scheibe, ursprünglich wohl mit Tierknochen, Steinen oder Holzstücken. S. Einl. Das schwächliche Nachbild der Kegelsbahn im Freien ist das Kugelbrett im Zimmer, das sogen. Billard.

Man kegelt hier meist parteiweise, das sogen. Hamburgern, welches anderswo, z. B. im Altenburgischen, Lübeckern heißt. Die bei uns noch bekannten Redensarten sind folgende: 1 Kegel getroffen: en ollen Grisen beluurt. 1 Eckegel: Loek in de Zumferschaft. 3 K.: en Wittel Duß, Schoosterhüker, dree grad dör. 6 K.: en Halfduß. 7 K.: Schuh — schwed. sju, sieben, en half Liespund (= ein Livländ. Pfund = 14 Z). 8 K. um den König: Kranz. 9 K.: alle negen, alle rapsig, de ganze Kummeli. 0 K.: Anna Maria Null in'n Pott, puust de Lamp ut, Kuckuck, Pudel, een an de Plank. Fielen zweimal nacheinander alle neune, so kam der Kegelsunge mit dem König zu dem Werfer und sprach: De ganze Kummeli, en Schilling för mi!

Andre Kufe nd. Rbl. 2, S. 37, Sp. 8.

Gastwirte veranstalten Gänseauskegel als Preispiel.

179. Kegel am Bande.

Die Kugel ist über dem Kegelbrett an einem Zweige oder Balken aufgehängt und wird von dem Spielenden so bewegt, daß sie in die 9 Kegel hineinschlägt.

Bb. 487.

180. Ring am Bande.

Ähnlich wie 179. Statt der Kegel sind Stifte mit Zahlen auf dem Brette befestigt und statt der Kugel hängt ein Ring herab, den man so schwingen muß, daß er auf einen Stift mit recht hoher Ziffer gleitet.

Bb. 489. — Sp. 24: Ringeschellen.

181. Reifenwerfen.

Beliebtes Kinder- und Gesellschaftspiel im Freien. Es gilt, den Reifen mit dem Stabe geschickt einander zuzuschleudern und aufzufangen.

Bö. 488, G. M. S. 219.

182. Blätschern, Zurnfernsmiten, Bleiern, (up) Büttenseideln (= segeln).

Man wirft mit breiten Steinen so über eine Wasserfläche, daß sie möglichst oft abprallen und hochschnellen.

Seit Jahrtausenden geübtes mythisches Spiel mit vielen, vielen Namen. S. Bö. 469, G. M. S. 200. In Frenssens Jörn Uhl heißt es *schunfen*. S. noch andre Ha. 125, Springer, Buch des Deutschen Knaben, S. 84, Meyer S. 127. nd. Jb. 10, S. 49, nd. Kbl. 10, S. 69. Unser *Bleiern* gehört zu mnd. *hlido*, großes Wurfgerät, um Steinfugeln zu schleudern.

183. Kaak.

Es wird ein Steinhaufen, *Kaak*, geschichtet und oben ein Steinchen hingelegt. Ein Knabe ist der *Kaakwächter*; die anderen bemühen sich, es mit Steinen hinunterzuwerfen. Gelingt es, dann schlagen sie den Hüter so lange, bis er es wieder an seinen Ort gelegt hat. Schlägt er aber von dem beim *Kaak* begrenzten Male aus einen der Werfenden ab, so wird dieser Hüter.

Schlutup.

Genauer Bö. 493. G. M. S. 206. Nd. Jb. 8 S. 103. S. auch Ha. 124, nd. Kbl. 10, S. 68. Meyer, S. 127, gibt den süddeutschen Namen *Bock*.

184. Dreebuck.

Ähnliches Spiel. Statt des Turmes wird von drei Stäben ein Gestell, ein *Bock*, errichtet. Einer hütet es, die übrigen werfen mit Knüppeln dagegen. Fällt er um, so sucht der Hüter es aufzurichten und zugleich einen Angreifer abzuschlagen. Der Getroffene wird sein Gehülfe.

Schlutup.

Das gleiche Spiel b. Koch. S. 446 als *Geißen* = Geiß hüten, b. Ha. 123 als *Munkeln*, das auch mit den 9 Regeln gespielt wird. In Herrenburg: *Buckspil*. S. Meyer, S. 128, wo es *Heugeiß* heißt.

185. Kliesterbuch.

Ein oben breit geschnittener Stock wird in die Erde gesteckt und darauf ein gekerbtes Klößchen, das Klies (= Klink, Kerbe), gelegt. Dieses schleudert ein Knabe mit einem Stabe recht weit weg. Nun entspinnt sich ein Kampf: die andern wollen das Klies wieder an den Kliesterbuch zurückschlagen, der erste aber will es hindern. Wem es gelingt, das Klies bis zur Länge des Schlagstabes an den Turm zu treiben, wird jetzt Hüter.

Schlutup. Bei Sa. 122: Klisch oder Klinkholz. Bb. 490: Furnussen (= Fornis), nach Koch. S. 452, G.M. S. 210, Meyer S. 128. In Herrenburg: Kleisterspill.

186. Klüüs, Klipperklapperklüüs.

Ein Stäbchen, über eine Bodenvertiefung gelegt, wird von einem Spieler mit einem Stocke hoch geworfen, nochmals von unten getroffen und weit fortgeschleudert. Die Weite deswurfes wird gemessen, als Maß dient das Schlagholz. Dies wird wiederholt, bis einmal ein Schlag fehlt geht. Dann kommt ein anderer dran. Wer die meisten Stocklängen geworfen hat, ist Sieger. Wurde vordem viel auf dem Straßenpflaster geübt.

Klüüs = Klies.

187. Pickpahl.

Einer schleudert einen spizen Stock fest in den Erdboden, ein zweiter treibt ihn mit seinem Wurfe hinaus und den eignen Speer hinein.

Altes Wurfspiel mit zahlreichen Bezeichnungen. Bb. 470. G.M. S. 207. Sa. 120. Koch. S. 451. Nd. Jb. 9, S. 64. Nd. Kbl. 10, S. 68.

188. Tröndeln.

Zwei Spielerscharen werfen sich eine von einem Stamm abgesägte Holzscheibe wechselseitig zu. Jede ist mit Stöcken bewaffnet und sucht damit den gegnerischen Wurf möglichst früh zu hemmen. Wo die Scheibe liegen bleibt, bis dahin rückt die abwehrende Seite vor. Die, welche den Gegner schließlich zurückdrängt, hat gewonnen.

Vorbild des Wurfspiels mit dem Schleuderball.

Büßau, Dummersdorf u. a. Auch anderswo im Schwange, z. B. in Eschershausen a. d. Weser als Trudeln.

189. Barduck, Berdock, Breduck, Boduck.

Wird hier, wie meistens, mit 5 Steinen, Kugeln oder Bohnenringen gespielt, die man nach bestimmten Vorschriften aufgreifen, hochwerfen und auffangen muß, bald mit Handfläche, bald mit Handrücken. Ein Spiel kennt z. B. 4 Teile: 1. Strahl: 1 Stein aufnehmen und fangen, 2. Strahl: 2 Steine, 3. Strahl: 3 Steine, 4. Teil = Backen: alle 5 Steine zusammen backen oder fassen. Wer Fehler macht, ist zunächst ab. Wer die meisten Spiele macht, hat gewonnen. Eine andere, ausführlichere Art ist folgende: Die Kinder knien oder liegen auf der Erde. Eins fängt an und wirft die 5 Steine hin. Dann nimmt es einen davon und wirft ihn in die Höhe. Während dieser fliegt, greift es einen zweiten so schnell auf, daß es den ersten noch auffangen kann. Nun verfährt es ebenso mit dem zweiten, dann mit dem dritten und endlich mit dem vierten Steine. Ist alles gelungen, so beginnt der zweite Teil des Spieles, in ihm sind immer 2 Steine zusammen aufzugreifen; dann im dritten Teile 4. Im vierten Teile müssen 4 Steine auf die Erde geworfen, der 5. gleichzeitig hochgeworfen und gefangen werden. Darauf wiederholt sich der ganze Vorgang mit der Erschwerung, daß von den dicht beieinander liegenden Steinen kein anderer berührt werden darf und daß die aufgenommenen Steine in der Hand behalten werden müssen. Sind alle aufgehoben, so werden sie wieder auf die Erde geworfen. Der schlechteste Spieler legt seine Hand darauf und der beste wirft wiederholt den 5. Stein hoch und fängt ihn. Während des Fluges berührt er die liegende Hand des andern in verschiedener Weise, je nach den Reimen:

It eier di,
It beier di (= schlage),
It fleier di (= trage),
It wacker di (= schlage),
It hacker di (= treffe mit krummem Finger),
It racker di (= streiche mit krummem Finger),

It kraße di,
 It tage di,
 It bage di (= schlage schallend),
 It ipe di (= kneife schwach),
 It pipe di (= kneife etwas stärker),
 It knipe di.

Bb. 468: Fangsteine, Bickelsteine, Bedersteine.
 Ga. 129: Perbuck, Fieffängelsch, Katerlud. Nd. Abl. 6,
 S. 79: Kater Lur, Fieffsteen. Am Niederrhein: Helte, Gelte,
 Gilte. G.M. S. 167: Überhändchenspiel. In Herrenburg:
 Kater Mud, in Wittenberg: Schnappen, in Quedlinburg und der
 Mark: Fipfen, Fipfeln. Andree S. 442 nennt das Spiel Duf-
 fern, Steneken, Wispeln, Karnulen und verzeichnet eine
 Reihe von dabei üblichen Ausdrücken. Über den alten Ursprung aus dem
 Festopfer und dem Zusammenhang mit den Würfeln vgl. Koch. S. 447,
 Bb. 468, Tägl. Rundschau 30. 5. 1900. Der Name Perbuck usw.
 ist noch nicht erklärt.

VII. Kraftspiele.

190. Kettenreißer.

Hier bad' ich, hier brau' ich, hier brech' ich ein!

Mit diesen, an das Märchen von Rumpelstilzchen er-
 innernden, Worten laufen zwei Ketten von Knaben gegen
 einander und streben durchzubrechen. Wer hängen bleibt
 verstärkt die Kette als neues Glied.

B. G. M. S. 325 sucht immer nur Einer durchzubrechen.

191. Fүүrriten.

Zwei Ketten von Knaben bewegen sich um ein Feuer,
 jede will die andere hindurchreißen.

Schlutup.

192. Kreisziehen.

Die Knaben stellen sich in Kette um einen auf den
 Boden gezogenen Kreis und suchen sich gegenseitig hinein-
 zuziehen. Wer hinein gerät, tritt aus. Sind nur noch 4—5

in der Kette, so bilden sie eine lockere Reihe. Die anderen müssen hindurchlaufen und werden dabei geprügel.

193. Hammer, Keil un Bloß.

Eine Reihe von Knaben umringt einen von Steinen errichteten Turm und versucht, einen unter ihnen so hinüberzuziehen, daß er ihn umstößt. Dieser wird Hammer. Der Zweite, der es so macht, wird Keil, der Dritte Bloß. Nun legt sich der Bloß platt nieder, auf ihn der Keil und auf diesen schlagen die andern mit dem Hammer.

Schlutup.

Ähnl. G. M. S. 224: Hammer, Klok un Kelle. Danneil, Dialectikon der altmärkisch-plattdeutschen Mundart: Klok, Keil un Hammer, f. Ga. S. 43 u. Koch. S. 457.

194. Reiterkampf.

Mehrere Knaben reiten auf den Schultern anderer und bemühen sich, einander hinunterzuziehen.

195. Hüpfkampf.

Die Knaben hinken mit gekreuzten Armen gegen einander an und suchen den Gegner zum Senken des schwebenden Fußes zu veranlassen oder über den Grenzstrich zu ziehen.

G. M. S. 317: Hinteboß, Hinteput, Hahnenkampf.

196. Mühle.

Zwei Mädchen fassen sich kreuzweis bei den Händen und drehen sich mit zurückgebeugtem Leibe möglichst schnell umeinander.

Bd. 506: Lebendige M., Zittermühle.

197. Rückenwippen.

Zwei Knaben stemmen sich mit den Rücken fest gegen einander, schlingen die Arme ineinander und heben sich abwechselnd hoch.

B. Bd. 499 ausführlich mit mehreren volkstümlichen Benennungen und mythischen Reimen. B. Koch. S. 453: G i g a m p f.

198. Seilziehen.

Wettspiel zweier Scharen, wobei die eine die andere über die Grenze zu ziehen versucht.

Bö. 510. Turnerbrauch b. G. M. S. 223.

199. Ringkampf.

Kraft- und Gewandtheitsübung zweier Knaben.

Näheres über die Ausführung Bö. 508, G. M. S. 544.

200.

Zwei Knaben halten ein Tuch an den Zipfeln mit den Zähnen fest, stemmen die Füße gegeneinander und lehnen sich, bald mit bald ohne Anfassen der Hände, möglichst weit zurück. Wer losläßt, fällt auf den Rücken und ist besiegt.

In Wulfsdorf geübte Nachahmung des alten Spieles *Streev-kattreden*, nied. *strovekatto toon*, wobei Zwei, wie Katzen auf der Erde sitzend oder kauend, einen Knochen, einen Stock oder ein Tuch im Runde hielten und sich darum *katzbalgten*. Im Braunschweigschen wird es *Luderziehen* genannt, d. h. an Windel, Lappen, mnd. *ludor*, ziehen.

B. Koch. S. 455: *Katzenstriegel*, liegt ein Seil um den Nacken, wie es auch in Baiern üblich ist, entsprechend dem griechischen *Nackenkampf* (*auchonomachia*). In dieser Weise Turnübung. B. G. M. S. 545.

201.

Ein Paar sitzt auf dem Boden, stemmt die Fußsohlen fest gegeneinander und sucht sich gegenseitig in die Höhe zu ziehen und so ihre Stärke zu erproben.

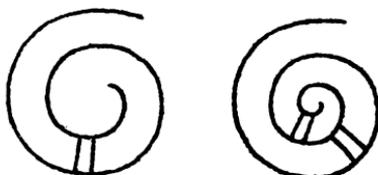
202. Fingerschlagen.

Die Kinder schlagen sich paarweise mit und auf die ausgestreckten Zeige- und Mittelfinger. Wer es von allen am längsten aushält, ist Sieger. Zurückziehen der Hände ist verboten: Trüggtreden gilt nicht.

Bö. 37: *Lätzchen geben*.

VIII. Hinke- oder Himmelspiele.

203 a. Schnecke.



Eine Schneckenlinie mit mehr oder weniger Bindungen wird in den Erdboden geritzt oder in den Straßen mit Kreide oder Kohle auf den Bürgersteig gezeichnet. Die Spieler haben die Aufgabe, auf einem Fuße in die Mitte und hinaus zu hinken, ohne einen Strich zu berühren und ohne den andern Fuß zu senken und still zu stehn. Einer nach dem andern versucht es. Wem es gelingt, der erhält ein Haus, d. h. er darf sich eine beliebige Stelle der Schnecke durch Striche abgrenzen und beim zweiten Male mit beiden Füßen darauf ausruhn.

So in Schlutup.

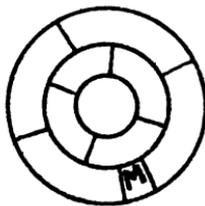
203 b.

Das Spiel verläuft ebenso, aber wer zum zweiten Male durchgekommen ist, erhält ein neues Haus mit seinem Namen, welches von keinem andern betreten werden darf. Sonst ist nur in der Mitte der Zeichnung Ausruhen gestattet.

203 c.

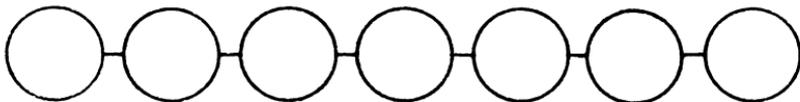
Das gleiche Verfahren mit dem Zusage, daß jeder beim Hinken mit dem Fuße einen Stein vor sich her stößt, hinein und hinaus.

204. Kreis spiel.



Die Zeichnung besteht aus drei Kreisen um einen Mittelpunkt. Durch grade Verbindungsstriche entstehen mehrere Felder. An einer Stelle des äußern Ringes ist ein Mal (M). Man hüpf von diesem aus durch den Ring mit Vorsicht hindurch bis ans Mal und dann sofort über den inneren Ring in die Mitte oder aber erst wieder in das Mal und von da mit beiden Füßen hinein. Von der Mitte aus hinkt man durch alle Felder des inneren und des äußeren Ringes ins Mal zurück und hinaus, muß aber jeden Grenzstrich geschickt überhüpfen.

205 a. Anderes Kreispiel.



Mehrere — ursprünglich 7 — Kreise werden in Abständen neben einander gezeichnet und durch grade Striche verbunden. Ein Spieler legt in den ersten einen Stein und stößt ihn hinkend durch alle hindurch, ohne auf einen Verbindungsstrich zu geraten. Ist er glücklich hindurch gelangt, so fängt er von hinten wieder an. Beim zweiten Male geht er so vom zweiten Kreise bis zum vorletzten und zurück. Wer hindurch ist, darf seinen Namen auf eine Verbindungslinie setzen und beim andern Male sich darauf ruhen.

205 b.

Wer seinen Stein einmal so durch alle Kreise hin und her getrieben hat, schreibt seinen Namen in den ersten Kreis, beim andern Male in den zweiten. In diese darf dann niemand weiter hinein, sondern sie müssen übersprungen werden.

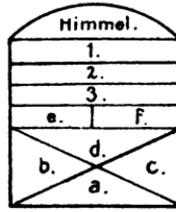
205 c.

Der Stein wird beim ersten Gange mit dem Fuße in den ersten Kreis geschleudert, beim zweiten in den zweiten, u.s.f., und dann wird nachgehinkt. Wer in dieser Weise die ganze Kranzreihe durchgemacht hat, erhält ein Mal oder Haus.

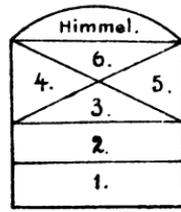
206 a. Himmelsleiter.



a



b



c

Längliches Viereck, durch Querlinien in 9 Fächer geteilt, deren mittelstes, breiter als die andern, Hölle heißt; ein halbkreisförmiger Abschluß oben bildet den Himmel. Die schmalen Fächer sind mit 1—8 bezeichnet. Vorschrift ist, durch alle diese und die Hölle in den Himmel zu hinken und auf keinen Strich zu treten. Erst im Himmel darf man, vor dem Zurückhüpfen, auf beiden Füßen ruhen.

206 b.

Das Viereck ist breiter, und das erste Fach ist durch zwei Diagonale in vier Fächer geteilt, das zweite durch einen senkrechten Strich halbiert. Durch sämtliche Felder soll nach einer vorher bestimmten Reihenfolge gehinkt werden.

206 c.

Das Viereck hat nur drei Fächer, das letzte vor dem Himmel zerfällt durch die Diagonalen in vier Teile; die so gebildeten 6 Fächer werden mit 1—6 bezeichnet.

207. Himmelsleiter, andere Form.

5	4
6	3
7	2
8	1

Nur ein Viereck, durch eine senkrechte und drei wagerechte Linien in 8 Felder geschieden, die in bestimmter Folge benummert sind.

207 a.

Man hinkt bei 1 hinein und bei 8 hinaus. Wer dabei keinen Strich trifft, verdient sich schon ein Haus.

207 b.

Nach gut beendetem ersten Gange muß man wieder von 2—8 hüpfen, dann von 3—8 u. s. f. bis zuletzt. Wer das alles ohne Absetzen fertig bringt, hat das Recht, seinen Namen in irgend ein Feld zu schreiben; auf dieses darf keiner hüpfen.

207 c.

Es sind viele Bedingungen zu erfüllen: 1) mit verschlossenen Augen hindurch gehen, ohne einen Strich zu berühren; 2) mit beiden Füßen zugleich in 2 nebeneinander liegende Felder bis ans Ende und wieder zurück springen; 3) mit beiden Füßen in das erste Felderpaar springen, dann mit Umdrehung rückwärts ins zweite und so abwechselnd ganz hindurch und zurück; 4) mit beiden Füßen hinein springen, dann die Beine kreuzen und so im Wechsel hin und zurück; 5) kreuzweis hinken, d. h. von 1 nach 7, von 7 nach 3, von 3 nach 5, von 4 nach 6, von 6 nach 2, von 2 nach 8; 6) 3 mal ohne abzusetzen ganz hindurch hüpfen; 7) 3 mal hindurch laufen; 8) ein Steinchen in ein Fach werfen und ihm nachhinken; 9) ein Steinchen auf den hinkenden Fuß legen und damit hüpfen; 10) außen mit dem Steine herumhinken und ihn dann so in ein bestimmtes Feld schleudern. Erst wer das alles ohne Anstoß gekonnt hat, erwirbt das Haus.

208. Zusätze.

Diese Spiele gestalten sich schwieriger, wenn der Hinkende zugleich mit dem Fuße einen Stein vor sich her stoßen und dabei vor jedem Striche sich in Acht nehmen muß. Neue Arten sind dabei folgende:

a) S. Figur 4a (mit 6—10 Schmalfächern). Der Stein soll über die Hölle hinweggestoßen werden und der Hinkende über sie in die oberen Felder bis in den Himmel gelangen. Dann beginnt der nächste Gang beim zweiten Felde usw.

b) S. Fig. 46. Der Hinkende stößt den Stein ins erste Fach und wieder hinaus, dann ebenso ins zweite, dritte usw., bis er ohne Versehen in den Himmel bringt.

c) S. Fig. 5c (ohne feste Zahl der Fächer). Der Stein wird mit der Hand in das erste Fach geworfen. Der Werfer hinkt nach, nimmt ihn, auf einem Beine stehend, auf und hüpf durch alle Felder. Dann beginnt dasselbe Spiel beim zweiten Fache, und so geht es bis ans Ende.

d) Das gleiche Verfahren, aber man darf im Himmel rasten. Wer hindurch ist, baut sich ein Haus durch Abgrenzung eines Feldes, in welches kein anderer seinen Stein bringen oder hüpfen darf. Beim zweiten Gelingen gibt es ein neues Haus.

So in Rensfeld.

Dies sind nach meinen Erfahrungen und Beobachtungen die Hauptarten und -züge des Hinkspiels, wie es hier mit großem Eifer getrieben wird. Zumal im Frühjahr sind die weniger belebten Straßen mit solchen Zeichnungen bedeckt. Sie ändern auch mannigfach ab, wie die einzelnen Regeln, z. B. wird der Himmel von den Fächern durch eine Lücke getrennt, die man überschreiten muß, oder es ist eine einfache Leiter (Himmelleiter) mit dem Himmel gezeichnet, oder diese ist durch zwei senkrechte Linien in drei Hauptfächer geteilt. Die Spielliteratur bietet noch weit mehr abweichende Umgestaltungen von Spiel und Bild. Die Grundlage aber ist gemeinsam, ebenso die Vorschriften: kein Strich darf berührt werden; wer einen Fehler macht, ist ab und läßt einen anderen hinken. Oft erhält der Geschickteste außer dem Hause noch einen Gewinn.

Die hier gebräuchlichen Benennungen sind: Hinkels, Hinkeldei, Hüpfen und Springen, Hinken, Hüpfen, Hinkpott, Hinkfoot, Grützpott, Kreißpiel, Schnecke, Schlangenlinie, in Schlußup Holland, früher Sann un Holland, Erde und Himmel, Himmel und Hölle.

Die mir bekannte Literatur gibt nur dürftige Mitteilungen: Bb. 451, Ha. 110, Koch. S. 402, Meyer S. 126, nd. Jb. 10, S. 51 (Hinkelputt); ausführlicher b. G. W. S. 201. Über die Bedeutung s. Einl.

IX. Volksbelustigungen.

209. Ring= oder Ringelreiten, Ring= oder Kranz= stechen, Zumfernreiten, =stechen, =schlagen (in Gothmund Zumfernstochen genannt).

Belustigung der Knechte, die jetzt meist um Johanni vor sich geht. In weißen Hemden, welche tags zuvor von den Mädchen blank gemacht, d. h. mit bunten Bändern und Kunstblumen verziert sind, reiten die Teilnehmer auf den geschmückten Pferden ihrer Herren samt dem vorjährigen Könige nach dem Festplage. Dort ist bald eine Art Ehrenpforte errichtet, bald auch nur ein Pfahl aufgestellt. Davon hängt ein Ring herab. Die Reiter müssen im Galopp darauf los stürmen und mit einem Stecher oder einer Gerte, selten mit dem Finger, den Ring abreißen. Wer 6 Ringe hat, ist König. Dies ist jetzt die beliebteste Weise des Ringreitens oder =stechens. In einigen Orten, z. B. Krempelsdorf, Curau, wird der gestochene Ring hoch geschleudert und dann wieder eingehängt. Wird statt des Ringes ein Kranz benutzt, so hat man das Kranzstechen. In Moising warfen sie mit einem Stabe hindurch. Mitunter stecken die Ringe, ähnlich wie bei dem Karussell, welches unserm Spiele sein Entstehen verdankt, in einem beweglichen Holzarm am Pfahle, eigentlich aber gehörte dieser Ringarm zu dem aus einem Brette geschnittenen Bilde eines Mädchens, und vordem wurde nicht nach dem Ringe gestochen, sondern nach der Brust dieses Bildes, in der sich ein an einem Kettchen hängender Pflock, das Herz, befand. Dieser wurde herausgestochen oder richtiger mit einem Holzhammer herausgeschlagen und jedesmal wieder eingesetzt: Zumfernriden, =stechen, =sLaan. Noch vor etwa 60 Jahren saß der runde Pflock nicht auf der Brust, sondern tiefer. Alle diese Arten sind nach Augenzeugen in der Kahlhorst, in der beliebten Wirtschaft von Junge, der sogen. Scherwenzellade, betrieben worden.

©. Sa. 1: Ringreiten. G.M. S. 218.

210. Kranzfahren, Zumerfnfahren (Zumerfnföhren), Schwanfahren, Ringstechen und -greifen der Mägde.

Diese verlaufen in der Hauptsache ebenso. Der Unterschied ist nur, daß die Mädchen nicht reiten, sondern auf einem höchst einfachen Karussell sitzen. Eine Wagenaxe wird so im Boden befestigt, daß das obere Rad sich frei bewegen läßt. Darüber wird eine Leiter oder ein Brett gelegt mit 2 Wagenstühlen an den Enden. Dies sind die Sitze für je 2 Mädchen, die von den Knechten möglichst schnell umgedreht werden und dabei nach dem Ziele schlagen, stechen oder greifen. Der Ring sitzt in einem Holzarme oder im Schnabel eines Schwanes, der am Pfahle angebracht ist, der Pflock in der Brust des Schwanes oder im Pfahle selbst. (Rahlhorst, Wulfsdorf, Genin.) Kranzföhren nennt man es, weil die Königin in einem Kranze auf dem Wagen durch den Ort ins Wirtshaus zum Tanze gefahren wurde.

Taf. 1: Ringfahren, 2: Zumerfnstechen aus Sischebe bei Trittau.

211. Kranzfahren der Fischer.

Zwei Rähne mit Gefellen fahren wettrudernd nach einem Pfahle, an dem der Siegerkranz befestigt ist. Üblich vordem beim 3. Fischerbuden und in Gothmund. Nach mündlichem Berichte war dieses Spiel in Schlutup bis zur Franzosenzeit 1806 mit dem 2 Tage währenden Pingsttag verbunden. Die Rähne ruderten von der Lehmkuhle nach dem Küsterberge, der Sieger wurde auf dem sog. Kranzberge im Orte selbst bekränzt; dann folgte Festschmaus beim Bauervogt unter Teilnahme der Vertreter unseres Senates.

212. Bräutigamgreifen.

Die Mägde, bis an die Brust im Sacke steckend, suchen hüpfend einen Knecht zu erfassen oder als erste bei einer mit Geschenken behängten Strohuppe anzulangen. (Travemünder Winkel, Dissau.) Eine andere Art im Holsteinischen, bei uns auch Gesellschaftspiel, besteht darin, daß die Burschen in einer Reihe sitzen und die Mädchen mit verbundenen Augen einen berühren. Das Paar, das sich so dreimal zusammenfindet, gilt als König und Königin.

Fr. S. 2. S. 136. Sa. 62 nennt Puppengreifen: Die Schulmädchen müssen blindlings auf eine frei schwebende Strohpuppe losgehen und dürfen sich zur elohnung etwas von den daran hängenden Geschenken ablösen. Ähnlich greifen in Herrenburg die Mägde noch blind nach solchem Strohhmann, der auf- und niedergezogen wird.

213. Krone greifen.

Von einem umkränzten Bogen hängt eine Laubkrone herab. Diese müssen in Dissau die Mädchen blindlings zu fassen suchen. Damit verwandt ist das von Gesellschaften geübte Spiel, Blumensträuße aufzuhängen und blind mit einer Scheere von den Damen abschneiden zu lassen.

214. Kringelgreifen.

Die Knaben springen im Laufe nach aufgehängten Kringeln (Brezeln) oder schneiden sie blind mit der Scheere ab. Kalgreifen soll früher einmal auf dem Volksfeste vor sich gegangen sein.

215. Bogelschießen.

Bei größeren und kleineren Festen, auch auf Veranlassung von Gastwirten, wird mit der Armbrust nach einem bunten Vogel auf einer Stange um Gewinne geschossen. Über dem Bogen (= Papagei), wie er wohl noch genannt wird, ist meist ein Leinwandstück angebracht zum Auffangen der Bolzen.

Beim Volksfeste im Juli, dem sogen. Schibenschießen, schießt man mit der Büchse nach der Scheibe.

S. Sa. 20 und meine Einl.

216. Taubenwerfen.

Ein hölzerner oder eiserner Vogel, die Taube, hängt an einem Bande und wird so in Bewegung gesetzt, daß er mit dem Schnabel gegen die Zielscheibe stößt. Dieser ist entweder spitz und haftet in der Scheibe oder stumpf und treibt Pföckchen aus ihren Löchern.

Vor Jahrzehnten beliebtes Damenvergnügen, auch heute noch geübt, z. B. bei Schulfesten.

217. Katerschlagen. Taubenschlagen, =tröndeln, =booffeln, Duw' in'n Bott. Topfschlagen, =tröndeln. Hahnentopf= oder Hahnischlagen.

Ein Kater, eine Taube oder ein Hahn wird unter einen Topf gesetzt; doch jetzt wird gewöhnlich nur ein leerer Topf auf die Erde gestellt. Danach schlagen die Teilnehmer, meist Mädchen, blind mit einem Stocke. Der Treffer gewinnt.

Sp. 15. Früher wurde nicht geschlagen, sondern geworfen wie nach Regeln. Daher Tauben booffeln vor 20 Jahren in Wulfsdorf und noch jetzt in Herrenburg, Taubentröndeln (mit Kugeln) und Topftröndeln bei Schulfesten in Ruffe.

218. Tonenschlagen.

Beim Mägdefest kauert in Ruffe ein bunt und glänzend gekleideter Burfche mit roter Kappe unter einem halbeingegrabenen Fasse, in Behlendorf in einer mit Brettern verdeckten Grube. Auf diese schlagen die Mägde je dreimal blind los. Brechen sie endlich, so laufen alle fort, und der Knecht eilt ihnen nach, bis er eine als Tänzerin erhascht. Diese wird Königin bis zum nächsten Jahre.

219. Mastbaumklettern.

Ein Mastbaum wird aufgerichtet, oben mit einem Ringe, an dem Geschenke hängen, versehen, und dann eingeseift. Wer bis oben hin klettert, holt sich, was ihm beliebt. Am Volksfest bisweilen zu sehen.

Bd. 507, Sp. 61.

220. Mastboomlopen.

Schofteenfeger un Möller. Swatt un Witt.

Ein liegender Stamm wird mit Seife eingerieben. An dem einen Ende wird eine Stange angebracht mit Geschenken. Auf beiden Seiten des Baumes wird ein großes Laten aufgespannt, das eine wird mit Ruß, das andere mit Mehl gefüllt. Wer barfuß auf dem glatten Stamm entlang bis zum Ziele geht, pflückt sich eine Gabe; wer unterwegs gleitet, fällt in die stäubende Masse.

Das Mastbaumlaufen ist außerdem ein gern geübtes Vergnügen auf Baupläzen zc. Bd. 500.

221. Wurst=Semmel=Kringelbiten.

Eine mit Sirup, Birkbeeren zc. gefüllter Wurstbarm wird in passender Höhe aufgehängt. Die Knaben suchen ihn im Sprunge, die Hände auf dem Rücken, mit dem Munde zu erfassen und abzubeißen; dabei ergießt sich gewöhnlich der Inhalt über sie. Statt der Wurst nimmt man wohl mit Sirup oder Honig gefüllte Semmeln. Es wird auch nach einer Knackwurst oder einem harten Kringel gesprungen.

S. Ga. 23. Ähnl. Bb. 461. S. G. M. S. 541.

222. Sacklophen.

Die Spieler hüpfen, bis an die Arme in Säcken steckend, dem gewinnverheißenden Ziele zu. Wer es ungeschickt macht und fällt, kann sich sehr schwer wieder aufrichten.

Bb. 455. S. b. Ga. 14 noch andere solche Belustigungen. Auch sie sind recht alt.

223. Lichtbeißen.

Ein Stearinlicht wird in eine Tonne mit Wasser gelegt und soll mit dem Munde herausgefischt werden.

Travemünde.

M. Ga. S. 27 Apfeltauchen in England.

224. Birkbeerenessen.

Zwei Knaben, jeder eine Schürze um und einen Topf voll Heidelbeeren in der Hand, müssen sich blindlings gegenseitig mit einem Löffel füttern.

225. Schweinegreifen.

Einem Ferkel wird das Schwänzchen mit grüner Seife bestrichen. Dann muß es mit der Hand nach einer bestimmten Stelle gezerrt werden.

Ga. 18.

226. Eselreiten.

Die Aufgabe besteht darin, auf einem Esel verkehrt sitzend, den Schwanz in der Hand, das Ziel zu erreichen. Der Erste und der Letzte werden belohnt.

227. Eierlaufen.

Die Teilnehmer müssen möglichst schnell das Ziel zu erreichen suchen, müssen aber dabei auf einem flachen Löffel ein ausgeblasenes Ei tragen. Wer, ohne dies zu verlieren, zuerst anlangt, ist Sieger.

X. Leibeskünste.

228. Wettlopen.

Um die Wette nach einem Ziele laufen, nach Haustür, Baum zc. In Stadt und Land üblich.

229. Schlange.

Die Knaben fassen sich an die Hände und bilden so eine lange Kette. Diese zieht der vorderste in allerlei Windungen hinter sich her. Auch dreht er sich auf der Stelle und schwenkt die ganze Reihe herum, sodaß die letzten Glieder schnell laufen müssen und leicht losgerissen werden. Ebenso geschieht es gern auf dem Eise; dies heißt in Wulfsdorf Schwungleben (Schwungschlitten). Ferner kann der Vorderste zwischen dem zweiten und dritten Paare durchkriechen zc. und die ganze Kette nach sich ziehen, bis sie auf diese, dem Zaunflechten ähnliche Art, sich ganz umgewendet hat.

Bö. 364: Schlangenlauf und Durchkriechen, mit Reimen.

230. Schnecke.

Sie wird gebildet, indem die Kette um den feststehenden Flügelmann sich dicht auf- und dann wieder abwickelt.

S. Bö. 363: Knäuelwinden, Widelbaum, mit Vers.

231. Gänsemarsch. In Zuckelbraff lopen.

Die Kinder laufen im Zuckel- oder Zuckerdraff hinter dem Führer her und folgen ihm in allen seinen Bewegungen um und über Hindernisse; besonders gern schlängeln sie sich durch eine Reihe von Bäumen hindurch.

Bö. 362: Mehrere Wanderspiele s. Züb. B. N. 607 u. 608.

232. Schleifern (Schlibdern). En Glitsch maken.

Auf dem Eise eine Rutschbahn machen und darauf stehend oder hockend hingleiten. Um die Bahn frei zu haben, rief man: Banni! (= Bahn frei?) Von de Glitsch! oder Banna! (= vun de Bahn da?) Jetzt hört man meist Sina oder Schina, auch Stina und Appelsina!

233. Rüschen oder Sleden föhren.

Auf dem niedrigen Holzschlitten ohne Lehne über Eis und Schnee fahren.

Pa. 135.

234. Sneeballen.

Mit Schneebällen werfen, welche am besten werden, wenn der Schnee gut backt (= kockt), und einen Sneemann maken, ist hier in manchem Winter ein seltnes Vergnügen.

235. Striedschoh lopen, Schlittschuh laufen.

Mnd. striden, ausschreiten. Pa. 135 anders.

236. Stelten lopen.

Auf Stelzen gehen, volksüblich in sumpfigen Gegenden, ist hier nur Belustigung der Kinder, die sich die Stelzen zum großen Teil selbst anfertigen. Die Stelze heißt auch Pike, wie in Holstein Lanze.

235. Wippen, wippwappen.

Eine Wippe (Wüpp, Wippwapp) besteht aus einem Brette, welches quer über einem Stamm oder Klog liegt. Auf jedes Ende setzt sich einer, und dann heben und senken sie sich abwechselnd.

238. Ribitlopen, Ribitzgang. Hambörger Eikenbittergang.

Die Teilnehmer bilden eine Säule und hüpfen im Pollschritt abwechselnd links und rechts seitwärts vor, sodas eine Zickzackbewegung entsteht, das Abbild des Blitzes.

Der Ribitz ist wegen dieses Ganges ein Sinnbild Donars. Der Gang entspricht dem altgermanischen Lanzschritte, wie er noch auf den Schafsineln (Farðern) geübt wird. Bd. 365.

239. Bockspringen, Budspringen.

Die Knaben stehen in Abständen hintereinander, die Hände auf die Knie gestützt und den Kopf gebückt. Einer springt von hinten über alle der Reihe nach hinweg und stellt sich dann vorn als Bock auf. Dann folgt der hinterste Bock in gleicher Weise, usw.

Ha. 111. Kochh. S. 454. — Bb. 436: niederb. B u d , s t a h ' fe st! G. M. S. 542.

240. Seilhüpfen.

Mädchenspiel. Nach bestimmten Regeln wird über ein Schwungseil gesprungen, welches zwei Mädchen in der Hand halten und im Takte auf und ab bewegen.

Kochh. S. 456: Seilgumpen, dazu ein Vers. Die Kinder springen auch über eine Springschnur, die sie selbst schwingen. S. Bb. 9.

241. Koppstahn. Up de Händen gahn.

Kopfstehen und auf den Händen gehn wird noch in den entlegneren Straßen geübt, zuerst mit Anlehnung an die Häuser.

Ha. 113.

242. Koppheister oder Heisterkopp scheten.

Dasselbe, was man hochb. Wurzelbaum schlagen, in der Prov. Sachsen Kabolz (= Kobold) schießen nennt, von Knaben und kleineren Dirnen, häufig auch an Querstangen, ausgeführt.

Wie der Wurzelbaum an einen Köpfings niederstürzen den amn erinnert, so wohl auch unser Ausdruck, denn Heister bedeutet einen (jungen) Baum. Vergl. Ha. 115.

243. Rabschlagen, Rablophen.

Das seitliche Überschlagen mit schwingenden Armen und Beinen, ein Nachbild der Mühle.

Früher auch in der Stadt bei besonderen Anlässen von Erwachsenen getrieben, besonders aber mit Kopfstehn und Wurzelbaum von Jungen, um Vorübergehende zu veranlassen, Geld in de Grabbelt o smiten, d. h. ein Geldstück hinzuworfen, auf das sich der ganze Haufe gierig stürzte. Bb. 18. Koch. S. 455.

244. Henkelpott oder Pottschneesdregen.

Zwei Kinder tragen ein drittes auf verschränkten Armen zwischen sich wie in einer Sänfte. (Franz. porto-chaise.)

245. Wölttern.

Sich einen Abhang, z. B. den Wall, schnell hinab-zumwälzen ist ein großes Vergnügen für Kinder beiderlei Geschlechts.

246. Schaukel.

Man schaukelt auf einem schlaffen Tau oder einem an 2 Tauen hängendem Brette.

Den alten nd. Namen Schodregen, mnd. schokrede, Stoßseil, habe ich nicht mehr gefunden.

S. Sa. 141.

247. Figuren werfen.

Einer wirft die Andern im Schwunge herum oder zur Erde. Die Kunst besteht darin, daß die Geschleuderten stehend oder liegend eine schöne Figur bilden. Wem dies am besten gelingt, der ist Sieger.

248. Eiertreten. Umbrehen, Ümkieken.

Ein Kind steht mit dem Gesichte gegen die Wand gefehrt, die übrigen auf der anderen Seite der Straße in einer Reihe. Sie müssen sich an jenes unbemerkt heranschleichen und es abschlagen. Wer dies zuerst geschickt ausführt, kommt an seine Stelle. Wenn das Kind aber merkt, daß sich jemand nähert, dreht es sich schnell um. Sieht es ihn noch in Bewegung, so heißt es ihn an seinen Platz zurück treten. Jeder muß also beim Ümkieken sofort still stehen und darf erst weiter vorschreiten, wenn jener sich wieder umgewandt hat.

Auch Grön Hering genannt nach dem Spiele 101.

249. Balancierien.

Man setzt irgend einen längeren oder kürzeren Gegenstand, z. B. Stange, Stelze, Federhalter zc., auf die Spitze eines Fingers, auf die Nase, die Stirn u. a. und versucht ihn dort möglichst lange im Gleichgewichte zu erhalten, indem man bald vor- bald rückwärts schreitet.

Von zwei Spielern liegt der eine rücklings am Boden, die Füße hoch und die Hände, mit der Fläche nach oben, über den Kopf haltend. Der andere stellt sich mit den Füßen auf die Hände und faßt mit seinen Händen die Fußsohlen des Liegenden. Dieser schleudert ihn dann im Schwunge fort.

Nb. Jb. 26, S. 141: Hau fortken, öwer de Eider fohr'n.

XI. Tafelspiele.

251. Kruud un Lood.

Die Spieler wählen sich einen Volksnamen, etwa Deutscher, Franzose, Russe usw. Diese, oder auch die wirklichen Namen, schreibt der Leiter mit den Anfangsbuchstaben unter einander und malt dahinter soviele senkrechte oder schräge Striche, als jeder haben will. Diese gelten als Soldaten, die Buchstaben als Führer. Dann wiederholt er halblaut den Vers:

Kruud un Lood
Sleit all Mann dood

und streicht jedesmal das Zeichen mit einem Querstriche durch, auf welches das Wort dood trifft; die Führer fallen erst nach 2 Schüssen. Sieger ist derjenige, dessen Mann zuletzt übrig bleibt.

Ein recht altes Kampffpiel. Die Verse ändern ab. In Schlutup sagt man: arm Mann. In Sachsen: Kaiser Karolus hatte kein Brod, drum schlug er seine Soldaten tot. In Wittenberg: Mit Büchsen, Pulver, Hasenschrot, da schießt man die Soldaten tot. Bb. 553 hat Städtenamen und den Reim: Büksen, Dägen, Pulverschlägen, alle Türken dood! S. Beschreibungen in den Vaterstädtischen Blättern Nr. 28 u. 29 v. J. 1899.

252. Himmelfahrt.

Ich fahr aus, willst Du mitfahren?

Einer schreibt beliebig viele Ziffern in einer Reihe und fragt einen Mitspieler, wohin er wolle. Dieser antwortet: Von der zu der Zahl! und läßt beide durch einen Strich

verbinden. Dies wird so oft wiederholt, bis alle Ziffern durch Linien mit einander verknüpft sind, ohne daß sich diese berühren. Wem das glückt, der hat gewonnen. Tritt Berührung oder Kreuzung ein, so kommt sofort ein andrer ans Spiel.

Ähnl. Bb. 552: Von Dem zu Dem, mit Nullen, die in Pyramidenform auf die Tafel gemalt werden, sodaß durch die Striche eine Art von Irrgarten (Labyrinth) entsteht. Bei Sa. 27: „Von den to den spielen“ ist das Verfahren anders, indem nicht Einer, sondern alle nach der Reihe zwei Nullen verbinden.

253 a. Möhle n s p e e l , M ü h l e .

Durch zwei senkrechte und zwei wagerechte Striche, die sich im rechten Winkel schneiden, werden 9 Felder gebildet. Zwei Spieler setzen abwechselnd ihr Zeichen, gewöhnlich 0 und 1, in irgend ein leeres Feld. Sind deren 3 besetzt von jedem, so darf er ein Zeichen löschen und in ein anderes Feld schreiben und so fort, bis er alle 3 Zeichen in einer Linie neben oder über einander stehen hat. Dann besigt er eine Mühle und ruft:

Stripp strapp strull,
Mien Möhl is vull!

Jeder müht sich, den andern am Siege zu hindern.

Sa. 26: Tripp trapp trull. Bb. 557: Zwickmühle, Stock und Block. G.M. S. 481: Kleine Mühle.

253 b.

Damit verwandt ist die Mühle, welche mit je 9 Steinen auf einem Brette gespielt wird. Die aus 3 Vierecken mit 4 schneidenden Linien bestehende Zeichnung erinnert an die Schnecke im Hinkspiel.

Sa. 26: Doppelmühlenspiel. G.M. S. 481: Große Mühle. Bb. 557.

254. Dame.

Das bekannte Brettspiel auf 64 Feldern, wobei es gilt, zuerst in die letzte Reihe des Gegners zu rücken und dadurch eine Dame zu gewinnen, die dann den völligen Sieg erleichtert; einfacher als das im Grunde ähnliche Schach.

Sa. 25. Bb. 558. G.M. S. 484.

255. Wolf und Schafe.

4 weiße Brettsteine stellen die Schafe, 1 schwarzer den Wolf vor. Die Schafe dürfen nur vorwärts gehn, der Wolf auch rückwärts. Alle müssen auf den schwarzen Feldern bleiben. Der Wolf versucht eine Lücke in der Reihe der Schafe zu erspähen und durchzubrechen, die Schafe suchen zusammenzubleiben und den Wolf einzuschließen, was bei geschicktem Gange stets glückt.

Bs. 559.

256. Uphängen.

Es wird ein Galgen gemalt. Dann schreibt einer Anfang- und Endbuchstaben eines Wortes und macht dazwischen soviele Striche, als Laute fehlen. Diese muß ein andrer ergänzen. Rät er den ersten nicht, so wird sein Kopf an den Galgen gehängt, beim zweiten Laute sein Hals, beim dritten sein Kumpf und so weiter, bis er endlich ganz daran hängt in effigie.

Gehört zu den Ratspielen. Aus Schlutup mitgeteilt.

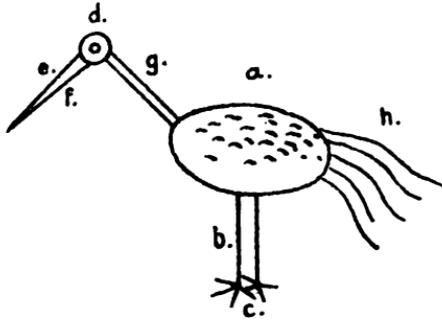
257—258. Bildergeschichten.

Man erzählt eine Begebenheit und veranschaulicht die einzelnen Züge durch Kreise, Striche und Punkte, aus denen dann zur Überraschung der Kleinen ein ganz neues Bild entsteht. Hier sind Storch und Kaze im Schwange.

257. Adebör.

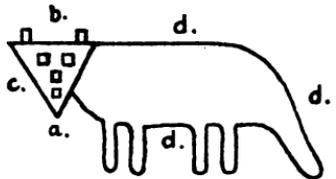
Es war einmal ein reicher Mann, der hatte einen schönen, großen Garten. Darin war ein Teich mit vielen, vielen Fischen (a). Zu diesem Teiche führte ein breiter Weg mit schönen Bäumen (b), zu dem man auf vielen kleinen Wegen kommen konnte (c). In dem Garten hatte der reiche Mann auch ein hübsches Häuschen mit einem runden Kuckfenster (d). Als er einstmals in seinem Garten ging (e), sah er bei dem Fischteiche mehrere Diebe. Da lief er schnell ins Haus zurück (f), holte sich einen dicken Stock und

rannte darauf zum Teiche (g). Aber die Diebe sahen ihn kommen und fragten alle aus (h).



258. Ratt.

Ein Mann hatte einen großen Garten, in dem wollte er gern ein Haus bauen. Weil er aber ein bißchen dummerich war, ließ er zuerst das Dach machen und das Haus verkehrt aufstellen (a). Oben wurden zwei Schornsteine aufgesetzt (b) und vorne vier Fensterchen angebracht (c). Als er nun in dem komischen Hause wohnte, sah er eines Tages, daß bei seinen Apfelbäumen drei Jungen waren. Wütend rannte er dahin und wollte sie verhauen. Aber sie liefen weg und er immer kreuz und quer hinter ihnen her, bis er endlich ganz müde wieder nach Hause kam (d—d).



Dies ist hin, und das ist her,
 Und das ist die Lichtpußscheer.
 Dies ist kurz, und das ist lang,
 Und das ist die Schnitzelbank.
 Dies ist kreuz und das ist quer,
 Und das ist die Feuermehr.
 Dies ist Ritz und das der Kater,
 Und das ist der Herbergsvater.
 Dies ist Käf', und das ist Butter,
 Und das ist die Herbergsmutter.
 Dies ist das Messer, und das ist die Gabel,
 Und das ist den Storch sein Schnabel.
 Dies ist butt, und das ist spiz,
 Und das ist die Zipfelmüh'.
 Dies ist krumm, und das ist grad',
 Und das ist die Wachtparad'.

Diese Reime wurden auf der Gesellenherberge gesungen.
 Der Reihe nach sang jeder einen Vers, teils einen be-
 kannten, teils einen aus dem Stegreife verfaßten, und malte,
 so gut er konnte, die Bilder auf den Tisch. Diese wurden
 entweder nach jedem Reime oder am Schlusse des Ganzen
 kurz zusammengestellt und rückwärts aufgesagt. Also z. B. zuerst:

Kurz und lang,
 Die Schnitzelbank,
 Hin und her,
 Die Lichtpußscheer!
 Krumm und grad',
 Die Wachtparad',
 Butt und spiz,
 Die Zipfelmüh'.
 Messer und Gabel
 Und den Storch sein Schnabel.
 Käf' und Butter,
 Die Herbergsmutter.
 Ritz und Kater,
 Der Herbergsvater.

zuletzt so:

Kreuz und quer,
 Die Feuerwehr.
 Kurz und lang,
 Die Schnigelbank.
 Hin und her,
 Die Lichtpugscheer.

O du liebe, liebe Lichtpugscheer',
 Wenn dies Dings nur länger wär'!

Dabei wurde immer auf das betreffende Bild gezeigt. Jeder sagte seinen Vers wieder auf; wer ihn nicht mehr wußte oder überhaupt keinen vorbringen konnte, wurde zu Strafe verurteilt. Die Folge der Reime wechselte natürlich, und allerlei Änderungen und Neudichtungen erinnern an das Wesen und Weben der Volkspoesie. In Gesellschaften zeichnet meist einer die Bilder oder hat sie schon fertig auf einem großen Bogen bei sich. Dann muß jeder beim Singen auf das rechte hinweisen können. Auch andere Lieder werden so verwendet.

Die älteste und eigenartigste Form der obigen Reime hat Fri. 860 aus Mannhardts Mitteilung in Wolfs Zeitschrift für deutsche Mythologie abgedruckt als einen für die Gegenwart überderben Hochzeitscherz und -brauch der Fischer auf der ostpreussischen Halbinsel Hela. Den unstrigen schon ähnlicher und sittsamer sind die bei Simrod 952 und etwas davon abweichend die bei Bb. 610 mit Zeichnungen, wo H o b e l b a n k für S c h n i g e l b a n k steht und die Literatur angegeben ist.

260.

Das ist kurz, und das ist lang,
 Das ist eine Schnigelbank.
 Das ist kreuz, und das ist quer,
 Das ist eine Lichtpugscheer.
 Das ist krumm, und das ist grad',
 Und das ist ein Wagenrad.
 Das ist der Turm, und das die Spiz',
 Das ist eine Fuhrmannsmüg'!
 Das ist die Raß und das der Kater,
 Und das ist der Herbergsvater.
 Das ist der Käß' und das die Butter,
 Und das ist die Herbergsmutter.

Die Reime werden wie oben gesungen, aber vor jedem
singen alle etwa:

Beim Mondenschein

Steigt man auf der Leiter zum Fenster hinein.

Wag' es nicht, wag' es nicht!

Dieses ist der Vogel, der verführet euch gewiß.

Auch hierzu Bilder, als Vogel gewöhnlich ein Storch.

Ähnliche Verse bei Dro. 305, wo Z. 3 richtiger lautet:

Kann ich, so wag' ich, wag' ich, so sag' ich.

Z. 4 fehlt bei ihm, stimmt dagegen zu einem von Bö. abgedruckten vlämischen Verse: Hier is de vogel en daer is de visch, Die bedriegelyk is.

Die Zusammensetzung beider Lieder ist vielfach üblich, muß also schon älter sein. Zu den von Dro. gegebenen Beispielen füge ich hier eins aus Wittenberg, welches ich noch nirgends gedruckt gesehen habe:



Sens' ich beim Mondenschein,



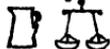
Rehm' ich das Leiterlein,



Steige zum Fenster ein!



Sicherlich, sage ich,



Kann ich, so wage ich,



Wag' ich, so sage ich:



Das ist kurz und das ist lang,



Das ist eine Schmittebant.



Das ist dick, und das ist dünn,



Das ist draußen, das ist drin.



Das ist ein Igel und das ein Bär,

Meine liebe Jungfer, wie gefällt dir denn der?

||== Dies ist kurz und dies ist lang,

 Ist das nicht eine Schneiderbank?

o o Es sitzen zwei Gefellen drauf.

 Der eine zieht hin, der andre zieht her,
Ist das nicht eine Schneiderscheer?

Zeile 3 fehlt leider.



— Das ist kurz, und das ist lang,

 Das ist eine Hobelbank.

 Das ist kreuz, und das ist quer,

 Das ist eine Schneiderscheer.

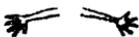
 Gestern ward ein Kind geboren,

 Mit zwei langen Eselsohren.

 Hat ein buntes Kittel an,

 Hat 1 2 3 4 5 6 7 goldne (blanke) Knöpfe dran,

 Hat zwei Beine wie 'ne sechs,

 Hat zwei Hände (Arme) wie 'ne Herz,

||| Hat der Haare 1 2 3,
Fertig ist die Hexerei.



3. 5 beginnt auch: In Hamburg oder heute ist zc.

263.








Dit (de) is dick, un dat (de) is dünn,
 Dit 's de Maand, un dat 's de Sün.
 Dit is binn', un dat is buten,
 Dit sünd Boten, un dat sünd Snuten.

Zu 3. 1 können statt der Striche Menschen gezeichnet werden.
 3. 4 lautet noch: Dit is Korl un dat is Luten (Ludwig),
 wieder zwei Männer. Als dritten Reim habe ich mehrfach gehört:

Dit is hoog, un dat is niedrig,
 Dit is Korl, un dat is Friedrich.

264.



Pünktchen, Pünktchen, Komma, Strich,
 Fertig ist das Mondgesicht,
 Und zwei Arm' und Beine dran,
 Fertig ist der Hampelmann.

118



Dies ist der Hut, und dies ist das Rohr,
Und dieses ist der Herr Pastor.

Diese Stücke gelten jetzt auch als „Rätsel“ oder „Rebus“.

XII. Glückspiele.

266. Würfelspiel.

Das älteste Glückspiel, ursprünglich wohl Befragung des Schicksals mittels der Knöchel geopferter Tiere, besonders der Sprunggknochen der dem Donar heiligen Böcke. Die Knöchel wurden schon im grauen Altertum auf ihren Langseiten mit bedeutsamen Zeichen versehen und ermöglichten so Würfe von verschiedenem Werte. Daraus sind dann unsere Würfel entstanden.

Ha. 31: in Tardeln spelen, paaschen.

267. Allemerall.

Ein längliches vierkantiges Klötzchen, oben mit Griff, unten mit Spitze versehen, zeigt auf der einen Seite einen Strich, auf der andern zwei, auf der dritten drei, auf der vierten ein Kreuz oder Schlangelinie. Es wird umgewirbelt und die beim Falle obenliegende Seite gibt den Gewinn an. Die Kreuzseite gewinnt alles zusammen, alle mit alle, daher Allemeralle.

Vgl. Ha. 32: Würfelklötzchen. Nd. Kbl. 10, S. 69. Ws. 554 Torl, Spielkreisel.

268. Gänsepiel.

Dieses erscheint als das älteste Würfelspiel, bei dem auf Tafel oder Papier eine Reihe von Bildern gezeichnet ist mit fortlaufenden Ziffern. Die geworfene Augenzahl bestimmt, bis wohin die Spieler ihr Zeichen vorrücken dürfen.

Wer zuerst ans Ziel gelangt, gewinnt die Kasse. Die Hauptbilder sind, für den mythischen Ursprung beweisend: Gans, Wirthshaus, Garten oder Irrgang, Turm oder Brunnen. Die meisten Felder sind mit Gänsen gefüllt.

Von Goethe verwandt im Divan 4,7. Genaueres S. 30. Indem die Gänse in Affen verwandelt wurden, entstand das Affenspiel. Danach sind dann die vielen neueren Spiele dieser Art gebildet worden.

269. Fuchs, Vogel und die Juffer.

Ein Würfelspiel mit anderen Bildern, jetzt 12: Fuchs, Vogel, Taube, Storch und Jungfrau die ältesten und wichtigsten, dann Sonne und Mond oder Sterne, Jäger und Hirsch oder Hund, Wolf oder Bär, Anker, Herz, zuletzt Löwe und Elefant. Vor etwa 70 Jahren sollen sich diese Bilder auf einem Brette oder Teppich befunden haben und zugleich auf einem großen Würfel. Man setzte auf irgend eines und gewann, wenn dieses beim Würfelfall oben lag. Später wurde der, hierbei vieleckige, Würfel in einen blechernen Trichter mit Schneckenwindungen geworfen und rollte durch diesen auf das Spielbrett, wie bei dem bekannten Kugelspiel die Kugel durch den Türken auf das Zahlenbrett. Jetzt wird entweder mit 3 gewöhnlichen Würfeln gespielt, indem die Bilder beziffert sind, oder mit einer Glückscheibe oder einem Glücksrade mit Zeiger. Auf der Spieltafel sind die Bilder mehrmals vorhanden.

270. Zusehen, Losetten.

Eine Pappscheibe wird mit einem Stifte drehbar auf einem Stöcke befestigt. Sie ist ringsherum mit Nummern versehen. Über ihr sitzt am Stifte ein Pappzeiger. Die Scheibe wird nun in Drehung versetzt und abgewartet, auf welche Zahl der Zeiger in der Ruhe weist. Soviele Kirschkerne, Bohnen u. dergl. hat der Spieler gewonnen.

Einfachste Form des Glücksrades. Der Name rührt daher, daß man in die Kasse immer wieder ein- oder zusehen muß.

271. Glocke und Hammer.

Ein dem vorigen verwandtes Spiel. Statt der Bilderreihe dienen neben den Würfeln 5 Kartenbilder: Hammer,

Glocke, Glocke und Hammer, Wirtshaus, Schimmel. Die Bilder werden zunächst versteigert, dann wird gewürfelt um Gewinne aus der Kasse. Der Besitzer des Hauses ist der begünstigste Spieler.

Es war einst ein Fangspiel, in welchem der Käufer des Hammers (= Plumpfad) blind die anderen mit diesem zu schlagen und zu fangen suchte. S. Ga. 93.

272. Kage. Maus. Ratt un Muus.

Es wird eine Menge von Bohnen oder Haselnüssen auf den Tisch gebreitet. Einer wendet sich ab, und die anderen wählen eine davon zur Kage. Dann sucht jener, die Maus, möglichst viele an sich zu ziehen, ehe er die ihm unbekannte Kage berührt. Tut er dies früher oder später, so schreien alle: Ratt! und er muß aufhören.

Dieses gewöhnlich zur Weihnachtszeit geübte Spiel heißt sonst, z. B. im Brandenburgschen, Tip p. Bohnen und Nüsse eigneten Donar.

273. Puffspiel.

274. Domino.

275. Pochspiel.

276. Kartenspiel.

Diese vier Glückspiele erfordern zugleich Geschicklichkeit des Geistes. Das Puffspiel, schon den Alten bekannt, jetzt auf der Innenseite des Brettspiels getrieben mit Würfeln und Damensteinen, liefert das Bild eines Wettlaufes mit Hindernissen. G. M. S. 479. Domino, in seinem Urprung noch dunkel, scheint doch mit Brett und Karten zusammenzuhängen, s. Ga. 25, wie es Pochen bei Ga. 28 Puchspill, Pokerspill, noch heute zeigt. Die Erfindungssage des Domino bei G. M. S. 468. Am meisten ist das Kartenspielen ins Volk gedrungen; leider bedient man sich immer seltener der schönen deutschen Karten, die doch auch in bequemer Gestalt zu haben sind. Die hier gebräuchlichen Namen sind: Krüz oder Klewer (Treff), Spaden (Pik), Harten (Kör), Ruten (Karro = viereckige Scheibe, Raute). Einzelne Karten heißen: Hartenlena (Körddame), Schibentrina (Karrodame), Spadilj', Spedilj', (Treffdame), Baita (Pikdame), Swatten Peter, Bruusboot, Spadenklaas, Schwanzel (Pikbube), Rutenbuur, Snider ut Kiel, Brambüdel, Flümbüx (Karrobube), Feigelhahn (Pitak), Spikse,

Manilli (Treffiſieben). Dullen Hund (Piſcht). Beliebte Spiele: Stebelsknecht (Schlutup), Scharwenzel, Dreefort mit'n lütten Raflapp, Swatten Peter, Schaapskopp, Bredpudel, en lütten Solo, Sahndrei mit'n Raflapp, Rutenſips, Napoleon, Armer Schäfer. Vgl. nd. Abt. 10, S. 69 fg.

XIII. Scherzspiele.

275.

Zwei Kinder fragen einander: Magst Appel? Ja. Magst Beern? Ja. Wölt wi uns wehrn? Ja. Mit Wind oder mit Water? Lautet die Antwort: mit Wind! so pusten, mit Water! so spucken sie sich an.

Wulfsdorf. Überrest des mythischen Erbsenspiels, b. Bb. 597, das auch mit Bohnen gespielt wird. S. Dier. 51 niederb. u. anders.

276.

Einer malt einen Kasten; dieser erhält auf jeder Seite eine Öffnung; drei davon werden gesperrt. Der Zeichner fragt nun ein Kind: Ut wecke Döör will de Haf' ruut? Weist es auf die freie Öffnung, so erhält es mit einem Stöckchen einen Schlag auf die Hand mit den Worten: Door pass' ik up!

Schlutup.

277.

Es donnert, es blitzt, es schlägt ein! Mit dieser Rede schlägt ein Kind das andere auf verschiedene Stellen des Armes, zuletzt am stärksten ins Ellbogengelenk.

Vgl. oben 199.

278.

Ein Knabe kneift einen andern immer heftiger in den Arm, bis er aufschreit. Dabei fragt er ihn: Hest Du Murr (= Mark) in de Knaken?

In Prov. Sachsen: Salz im Arm.

279.

Beim Kneifen entwickelt sich auch folgendes Gespräch:
Wo heet de Fluß bi Swartau? Mu. Wo heet de Mann? Johann. Wo heet de Fruu? Kniep düller! Wo heet dat Kind? Laat sien!

280.

Ein Knabe fragt den andern: Wist Du wat Drögs oder wat Natts? Je nach der Antwort spuckt er ihm in die Hand oder steckt ihm einen Kötel hinein.

281.

Hest Du Schaap stahlen? wird gefragt, wenn man ein kleines Kind an den bloßen Knieen brückt und dieses vor Schmerz hochschnellt.

282.

Du heft sülmern Lepel stahlen! sagt man zu einem Kinde, das auf Geheiß anderer Früchte von der Hirtentasche, Capsella Bursa Pastoris, gepflückt hat.

Um Magdeburg sagte man zu dem, welcher diese Pflanze angefaßt hatte: Du machst ins Bett! und nannte sie *Pißblume*.

283.

Jemand hält vor Kindern einen Leckerbissen oder sonst etwas Begehrtenwertes in die Höhe und sagt: Wer will haben, der kann sagen. Wer zuerst den Finger zeigt! Wer am schnellsten bei der Hand ist, erhält die Gabe.

284. Maikatt.

Am 1. und 30. April und am 1. Mai schickt man sich in den April, am 1. Mai besonders wird der Gefoppte Maikatt gerufen, wie auch die Weidentägchen heißen. Unverständige läßt man z. B. ungebranntes Haselöl holen, d. h. Haselrute, oder die Kringelscheer vom Bäcker.

285.

Zwei setzen sich gegenüber und blicken sich starr in die Augen. Wer es am längsten aushält, ohne zu lachen, hat gesiegt.

123

Bö. 598 aus Bremen als Stutenkifen, aus der eingegangenen
Ztschr. Am Urquell VI S. 171.

286. Fisch, Tisch, Kapelle, Schelle.

Bei Tisch hält man die verschränkten Hände mit dem Rücken nach oben, bei Fisch nach unten und rührt die Finger wie Flossen, bei Kapelle wölbt man die Hände gotisch, bei Schelle gibt man dem aufmerksamen Zuschauer eine Ohrfeige.

Zwei andre Fingerspiele sind in L. B. R. 604, 605 abgedruckt. Beachte auch ebenda die Namensspiele 657, die Sprechübungen 642—56 und die Ammenscherze 54, 56, 57, 70 u. a.

287 a. Zahnarztspielen.

Der Leidende setzt sich auf einen Stuhl, unter dessen Behang jemand hockt. Während der Arzt sich an seinen Zähnen zu schaffen macht, erhält er selbst von unten einen Nadelstich, der ihn aufspringen macht.

287 b.

Anfang ebenso, aber statt des Stiches erhält der Kranke plötzlich eine handvoll Salz in den Mund geblasen.

S. o. 139 f.

287 c.

Zwei nicht dicht an einander stehende Stühle werden mit einem Tuche bedeckt. Der Zahnarzt nötigt den Besucher in der Mitte Platz zu nehmen, sodaß er sich unerwartet auf den Boden setzt.

288. Kranke Frau.

Jemand legt sich auf mehrere Stühle und wird mit einem Laken verhüllt. Ein anderer verbirgt sich darunter. Dann wird ein draußen Befindlicher gebeten, einer Kranken ein Glas Wasser hineinzubringen. Indem er es hinreicht, greift plötzlich eine Hand unten hervor und nimmt es ihm zu seinem Schrecken weg.

289. Nickerpuppe.

Jemand liegt unter einem Laken so auf mehreren Stühlen, daß die Beine höher sind als der Kopf und diesen

vorstellen. Die Täuschung wird durch einen Hut u. a. m. vergrößert. Ein anderer wird zu ihm geführt und muß ihn allerlei fragen. Der Liegende bejaht oder verneint durch Nicken oder Schütteln des vermeintlichen Kopfes, aber mit einem Male springt er mit der Frage: Magst Du Menschenfleisch? mit dem scheinbar verkehrten Ende auf und jagt dadurch jenen in Schrecken.

Der Name stammt aus Herrenburg.

290. Reiten.

Mehrere Knaben stellen mit Hülfe eines Latens ein behangenes Pferd dar, aber so, daß der Unkundige nicht erkennt, was Kopf und was Schwanz ist. Aufgefordert, es zu besteigen, gleitet er zum Ergötzen der anderen an die Erde.

291. Hinrichten.

Einer muß sich auf den Teppich stellen, und während der Scharfrichter vor ihm steht und zuschlägt, ziehen andere den Teppich schnell fort, daß er hinstürzt.

292. De Hahn, de Hahn un nich de Heen.

Dies nachzusprechen fordert man einen auf, der den Witz nicht kennt, daß er nur de Hahn sagen soll.

Niederb. und hochd. sehr bekannt.

293. Über einen Strohhalme springen.

Einer wettet mit einem andern: Du kannst nicht über diesen Strohhalme springen. Geht jener darauf ein, so legt er den Halme hart an die Wand und hat die Wette gewonnen.

294. Geld aufnehmen.

Man wird aufgefordert, ein Geldstück aufzuheben, unter der Bedingung, daß man mit geschlossenen Fersen dicht an der Wand stehen bleibe. Dies eben wird durch die Beugung vereitelt.

G. M. S. 539. Ähnlich ist der Versuch, sich mit der rechten Schulter und dem rechten Fuß an die Wand zu lehnen und so den linken Fuß zu heben.

295. Allein aufstehen.

Man wettet mit einem: Du kannst nicht allein aufstehn. Erklärt er sich zum Versuche bereit, so steht man selbst gleichzeitig auf und hat gewonnen.

296. Schlüsselbeißen.

Man fragt, ob jemand dreimal auf einen Schlüssel beißen könne. Bejaht er, so verbindet man ihm die Augen und steckt ihm beim dritten Male statt des Schlüssels ein Stück Seife in den Mund.

Wird wie manches andere Scherzspiel auch als Pfandlösung verwendet. S. o. Nr. 139.

297. Hamburg wissen.

Soll ich di mal Hamburg wissen? Antwortet das gefragte Kind mit Ja, so hebt man es bei den Ohren hoch und fragt nun: Kannst Hamburg sehn?

Ha. 59, Dier. 48, nb. Jb. 26, S. 140 haben Bremen.

Wahrsagen, b. Dier. 49 ist Lüb. B.N. 684 mit abgedruckt.

298.

De het keen Hemd an! Mit diesem Ruf zeigt man mit ausgestrecktem Zeigefinger auf jemand, meint aber nicht diesen, sondern eben den Finger.

299.

Man sagt zu einem: Geh und stell' Dich wo hin, dann will ich sagen, wie Du da stehst. Tut er das wirklich, so erfolgt der Bescheid: Als ein großer Narr.

300.

Man wettet, daß zwei auf einer Schürze, Tuch oder überhaupt dicht zusammen stehen sollen und sich doch nicht schlagen können. Gehen sie darauf ein, so stellt man sie zu beiden Seiten einer geschlossenen Tür auf.

Einer zieht mit Kreide einen Kreis auf den Fußboden und wettet, daß er vor die Stubentür gehen und doch eher in den Kreis kommen wolle als ein anderer, der dicht bei diesem stehen bleibt. Der Wettende gewinnt, indem er sich draußen der Fußbekleidung entledigt und so wirklich mit seinen Füßen in den Kreis tritt, während der Getäuschte in Schuhen und Strümpfen dasteht.

302. Wasser aufwischen.

Es wird Wasser auf den Boden gegossen und einer muß sich mit gespreizten Beinen davor setzen. Man wettet, daß man das Wasser aufwischen könne, ohne mit den Händen an die Stelle zu kommen. Es gelingt, wenn man den Sitzenden an den Füßen packt und über die Nase zieht.

303. Ut'n Kübel fleuten.

Einer muß sich in der Scheune in einen Kübel setzen, und ein anderer wettet, daß er dreimal pfeifen wolle, und daß jener beim dritten Piffe auffpringen müsse. Nun setzt sich der Wettende auf eine Leiter über dem Kübel, pfeift dreimal und gießt beim letzten Male Wasser auf den im Kübel.

Aus Herrenburg mitgeteilt. Nr. 297—303 finden sich gleich oder ähnlich im nd. Jb. 26, S. 140—141.

304. Swatten Dübel.

Einer fordert andere auf, ihm alles nachzumachen. Dies geschieht dann, indem alle einen Teller oder sonst etwas Geeignetes in den Händen halten. Unter anderem wischen sie mit dem Finger unter dem Teller entlang und nachher im Gesichte herum. Wer den Scherz nicht kennt, erhält einen Teller, der unten geschwärzt ist, und bemalt sich zum Ergözen seiner Genossen, ohne es zu ahnen. Er schaut dann aus wie ein swatten Dübel, wie man in Herrenburg sagt. Der Spaß gelingt am besten im Zwielficht, und die höllische Wirkung kann durch Ausleuchten einer Flamme erhöht werden.

XIV. Spielgerät.

A. Zum Schleudern.

305. Fligbagen.

Fligbogen mit Pfeil, Piler, bestehend aus Schaft, Keet, und Spitze, Piler.

Der Name kommt von mnd. vlitze, vlitsher, Langpfeil, franz. flèche. Ga. 144.

306. Blasrohr, Buusrohr.

Dazu gehört der kleine Pfeil, Flitscher, s. o.

Ba. 145. Bb. 495.

307. Schleuder. Slenger.

a) Swengen. Man befestigt eine Lehmkugel auf der Spitze eines Stockes und schleudert sie fort.

b) Slenkern. Man bindet einen Stein in die Schnur einer Peitsche zu demselben Zwecke.

308. Karraboll (= Katapult).

Ein Stück Gummischnur oder -schlauch, in dessen Mitte ein breiteres Leder zur Aufnahme des Steines eingesetzt ist, wird an den beiden Spitzen eines kurz geschnittenen Gabelastes befestigt und beim Schleudern zurückgezogen.

309. Sprigbüchse, Sprütt.

Ein Rohr aus Hollunderholz und ein Stöpsel, vorn mit Leder umwickelt.

Bb. 497.

310. Erbsenschiefen.

Ein Stück vom Hollunderzweige wird zur Hälfte des Markes beraubt, in der Mitte eine breite Kerbe geschnitten, in diese ein Endchen Fischbein eingebogen und davor eine Erbse gelegt. Zieht man das Vorderstück des Fischbeins an und läßt es wieder vorschnappen, so treibt es die Erbse durch die Röhre hinaus. Es wird mit dieser einfachen Büchse nach der Scheibe geschossen.

B. Zum Schallen.

311. Knallbüchse, Knallbüß. Baller-, Donnerbüß.
Teile: Ruhr, ausgehöhlter Hollunderast, Stöpsel und
Propfen von Hebe.

312. Knarrer. Rastermöhl. Knarrding.

Die bekannte Knarre oder hölzerne Klapper, bestehend
aus Stiel und beweglicher Fahne, wie sie früher in beträcht-
licher Größe die Nachtwächter führten.

Sa. 149.

313. Klapper.

Zwei flache Hölzer, die zwischen dem zweiten, dritten und
vierten Finger gehalten und gegeneinander geschlagen werden,
die sogen. Kastagnetten; beliebtes Spielwerk.

314. Kinderklapper. Klöterbüß. Klapperding.

Sa. 147.

315.

Knipser aus Wallnußschalen, überspannt mit Fäden,
durch die ein Stück Streichholz gesteckt wird.

316. Schnurre.

a) Snurrer. Papp- oder Blechscheibe mit 2 Löchern
an einem zusammengeknüpften Bande; konnte, wenn der Blech-
rand eingeschnitten wurde, als Kreissäge im Spiele ge-
braucht werden.

b) Snurr, gefertigt aus einer Haselnuß und einem
Stück Holz. Die Nuß wird ausgehöhlt und mit zwei
größeren Löchern, oben und unten, und einem kleineren an
der Seite versehen. Durch sie schiebt man einen zugespitzten
Holzstab mit einem dickeren Kopfe. Dicht unter diesem wird
ein Zwirnsfaden befestigt und durch das Seitenloch hinaus-
gezogen. Unten hängt man zur Beschwerung eine Kartoffel
an den Stab. Zieht man nun an dem mit Kurbel versehenen
Faden, so gerät der Stab in Drehung und gibt ein ziemlich
lautes Geräusch von sich. Durch den Schwung wickelt sich
der Faden immer von selbst wieder auf, und so kann das
Spiel lange fortgehen.

317. Rummelpott.

Ein irdener Topf, überspannt mit einer Schweinsblase, durch welche ein Stück Rohr aufrecht gesteckt ist. Der summende Ton entsteht durch Reiben nasser Finger an diesem Rohre.

Im Südsichon noch im Dorfe *Tura* bei dem zur Weihnachtszeit stattfindenden Bittumzuge der Kinder gebraucht, sonst nur hier und da als Spielgerät. *Sa.* 150. *S. Ab. B.R.* 561.

318. Swiensblas'.

Die Schweinsblase dient zur Unterhaltung, indem die Kinder beim Schweineschlachten sie aufblasen und entweder stark drauffschlagen, daß sie knallt, oder die Luft durch die zusammenpressenden Finger langsam entweichen lassen, daß sie piept.

Sa. 146: *Rnapp*, *Klappblase*.

319. Besen.

Junge Schilfpflanzen werden ihrer Oberhäute entledigt, bis nur eine kleine Spitze zurückbleibt. Diese gibt, zwischen die Lippen genommen, einen piependen Ton.

Noch vor einigen Jahren holten die Stadtkiader Bündel solcher Pflanzen und verkauften sie mit dem Rufe: Besen, Besen, kauft Besen, Stück für 'ne Nabel! Sie heißen Besen von ihrer Ähnlichkeit mit *Sinsen*.

320. Pipen un Fleiten.

Im Frühjahr macht man aus der Rinde der saftigen Weiden- und Lindenzweige Pfeifen, in die man von oben, und Flöten, in die man seitwärts bläst.

Die dazu gesungenen Verse, die merkwürdigen *Vastlöfereme*, die auch diese Arbeit im Banne der Götterverehrung zeigen, sind leider hier, wie es scheint, bis auf dürftige Reste geschwunden. *S. Ab. B.R.* 190—194.

Im Sommer treten die hohlen Stengel der Doldenpflanzen dafür ein. *Grashalme* dienen als Schallwerkzeuge, indem man sie in die höhl zusammengepreßten Hände faßt und darauf bläst. Blätter knallen, wenn man sie zusammenknüllt und heftig auf die Hand schlägt.

C. Zum Spielen.

321. Steckenpferd. Hüppeperd, Hötteperd, Höttehü.

Eins der ältesten und einfachsten Spielgeräte, es genügt ein Stab. Überall daheim. *Bd.* 3. — *Sa.* 143: *Hüppeperden*. *Noch.* *S.* 466.

322. Reifentreiben, Tunnbandloper oder α -driben.

Ein zusammengebundener Tonnenreifen, der mit der Hand oder einem Stabe wie ein rollendes Rad fortgetrieben wird.

Bd. 7. — Sa. 139: Trändelband.

323. Hambörganer Snelllöper.

Ein kleinerer oder größerer Blechbüchsendeckel wird durchbohrt und an einem Leitseil befestigt. Damit laufen die Kinder die Straßen entlang.

324. Brummküsel.

So heißt hier der einfache, von der Weitsche getriebene, Holzkreisel. Die Form mit langem schmalem Fuße nennt man Tillerfoot, Name der großen Weber- oder Schuster- spinne. Ein Stift durch eine kleine Scheibe, z. B. Knopf, Brettstein zc., gesteckt, gibt eine mit den Fingern zu wirbelnde Art von Kreisel für den Tisch.

Bd. 6 u. 554. — Sa. 140: Krüsel und Speelquern, d. i. Spielmühle. Die mittelalterliche Bezeichnung war Topf. Bei Koch. S. 419 viele Namen, z. B. Mönch, Konne u. a.

325. Windmühle.

Diese sieht man noch von mannigfacher Gestalt: Papierblatt mit vier eingebogenen Zipfeln an einem Stocke, kleine Mühlenflügel von Holz oder irgendwie passende Holzgestalt mit langen Armen, z. B. fechtender Mann u. a., oben an einer freistehenden Stange sich drehend.

Bd. 29. Sa. 136. Koch. S. 466.

326. Wassermühle.

An fließenden Gewässern bauen sich geschickte Knaben eine kleine Mühlenwelle.

327. Schiffchen.

Rähne aus Horke, Papier, Binsen und Holz, auch Rästchen, läßt man auf großen und kleinen Wassern, selbst in der Waschküßel schwimmen. Die kleinsten sind Wallnußschalen mit und ohne Lichterchen, die besonders zu Weihnachten im Gange sind.

328. Drachen.

Die ältere Gestalt des Papierdrachens ist die längliche, birnenförmige, Beerndraken; jetzt sieht man mehr die leichtere viereckige, russisch Draken.

Das Gebinde, das ihn im Gleichgewicht hält, heißt Gewicht, der lange Schwanz Steert (Stiert, Staart); der Bindfaden Vott. Mit dem Bindfaden nachgeben, nennt man Vott na firen — mnd. viron, ein Tau schießen lassen. Vott in firen, Band einziehen, wenn der Drachen sich senken soll. Up firen, steigen lassen, wird wohl hierbei nicht mehr gebraucht — s. S. 137 — sondern nur vom Aufwinden der Ballen auf den Schiffen. Vott gatschen ist s. v. a. Band rauben, indem man armlöpft, d. h. den straffen Vott des stehenden Drachen unter einen Arm nimmt und mit der andern Hand ab schn e i d e t, dem Besitzer zum Arger und Schaden. — Die durchlochten Papierstücke, die am Bande hinauf bis an den Drachen geschickt werden, gelten als Briefe an den Himmel, anderswo z. B. im Magdeburgischen, als A p o s t e l. Bb. 30.

329. Springbock und Frosch.

Das Brustbein von Gans, Ente oder Huhn wird an den zwei Gabelenden mit mehreren Fäden verbunden und diese durch Umdrehen eines durchgesteckten Stäbchens stramm gespannt. Dann wird das Stäbchen mit dem einen Ende auf dem Knochen festgelackt und das Ganze an einen warmen Ort gelegt. Sowie der Lack erweicht, schnellt der Springbock hoch. Verfäbrt man ähnlich mit dem in 294 beschriebenen Knipser, so wird er zum Frosche.

330. Kastanie.

Aus den glänzenden Früchten der Roßkastanie, welche vor den Thoren Lübeck's eifrig gesucht werden, machen sich die Kinder lange Ketten, die sie zum Teil als Pferdeleinen gebrauchen. Die einzelnen Kastanien höhlen sie geschickt aus und fertigen daraus Wageschalen, Henkelförbe und Puppenwiegen.

D. Allerlei anderes.

331. Kürbis.

Kürbisse (und Rüben) werden ausgehöhlt, allerlei Gestalten eingeschnitten, wie Sonne, Mond und Sterne, und so

Laternen hergestellt. Mit diesen gingen die Kinder vordem auf den Straßen und sangen ihre Laternenlieder.

L. B. N. 610—625. Jetzt sind sie, wenigstens in Südbad selbst, durch die Papierlaternen verdrängt.

332. Zitterspiel.

Aus weichem Holze werden feine Abbilder von allerlei Dingen geschnitten und lose zum Haufen geschichtet. Die Spieler müssen mit einem Stäbchen möglichst viele davon herausziehen, dürfen aber dabei kein anderes rühren, sonst kommt der nächste daran. Wer die meisten erlangt, ist Sieger.

333. Zaubergerät.

Zwei Pappdeckel werden durch Bänder so verknüpft, daß man sie nach beiden Seiten wenden und zusammenklappen kann. Auf die eine Schale malt oder klebt man irgend etwas, und je nachdem man dreht, ist sichtbar oder verschwunden.

Zum Zaubern oder Hexen gehört ein Kinder scherz: Man klebt auf beide Zeigefinger ein Stückchen Papier, hebt die Hände im Schwünge auf und nieder und wechselt dabei mit dem Ausstrecken der Zeigefinger und der Mittelfinger, sodas die Blättchen bald zu sehen sind, bald nicht. Dabei spricht man: Es sitzen zwei Täubchen auf Einem Dach. Die eine fliegt weg, die andere fliegt weg, nun sind sie alle beide weg. Die eine kommt wieder, die andere kommt wieder, nun sitzen sie alle beide da.

334. Himmel und Hölle und andere Papiergebilde.

Durch richtiges Falten eines Blattes erhält man allerlei Gestalten, mit denen die Kinder gern spielen, wie Soldatenhut, Schlachtermütze, Kahn, Doppeltahn, Kasten, türkisches Schiff, Vogelneft (Salzfaß), Hahn, Büüster (= Blasebalg), Wallerbüß (= Klapper), Pfeil, Schnabel, Bischofsmütze, Jacke und Hose, Himmelsleiter, anderwo Rahtreppe genannt. Dreht man das Vogelneft um und steckt den Finger in die 4 Fächer, so kann man es in die Kreuz und Quere aufklappen. Die eine Spalte wird schwarz beschmiert als Hölle, die andre bleibt rein und stellt den Himmel vor. Nun streicht man mit dem Finger über die geschlossenen Öffnungen und fragt

jemand: Wo willst Du hin? Hierhin oder dahin? Je nachdem er hinzeigt, öffnet man und sagt: Dann kommst Du in den Himmel oder in die Hölle.

Die alten Griechen spielten ähnlich mit Muscheln Tag und Nacht. S. Bb. 532.

335. Afnehmen.

Ein zum Ringe geknüpfter langer Faden wird in bestimmter Weise um beide Hände geschlungen, und durch Veränderung der Fingerhaltung und Umordnung einzelner Fadenteile entsteht eine Reihe von Gestalten, wie Tafel, Wasser, Wiege, Schiff, Fenster, Spiegel, Walfisch, Schere, Laterne, Haus.

Andree S. 446: Gegenspiel. Am Nordpol wie in der Sübsee zuhause.

336. Taschentuch.

Es dient zum Zeitvertreib, indem man allerlei daraus macht: Maus mit Schwanz und Ohren, Zipfelmütze, Püppchen oder Putzscheller (= Polichinell), die auf zwei Finger gesetzt werden und mit einander reden und spielen wie die Puppen im Rasperletheater.

Bel Andree S. 446: Rönch und Ronne.

337. Puppe, Popp, Pöppen.

Das Steckenpferd der Mädchen, mit dem sie in mütterlicher Sorgfalt und Zärtlichkeit spielen, in einfachster Form aus Luntpen gebildet, oft auch nur ein beliebiger Gegenstand, in ein Tuch gewickelt. Püppchen, einzeln oder in Ketten aus Papier geschnitten, waren das Vorbild der beliebten Ankledepuppen.

338. Schattenbilder.

Hübsche Abendunterhaltung in 3 Arten: a) Papierbilder, durch deren Löcher das Licht auf die Wand fällt und die Hauptzüge malt, b) wirkliche Schattengestalten an der Wand durch passende Hand- und Fingerhaltung, c) allerlei Vorstellungen hinter einem beleuchteten Leintuche.

339. Seifenblasen.

Die Kinder machen sie mittels eines Strohhalmes oder einer Tonpfeife und lassen sie im Sonnenglanze fliegen.

340. Sand- und Lehmspiele.

Die Kleinen lieben es, in Sandhaufen zu wühlen und Häuser, Türme, Wälle und Gräben usw. zu errichten, wobei sie gern Wasser hinzunehmen, und aus fetter Erde Gestalten zu kneten, wie es die fromme Sage auch von dem Jesuskinde erzählt, welches seinen Tonvögeln Leben einblies, daß sie fortfliegen und sangen.

Nb. 21, 22.

341. Tanzende Erbse.

Durch eine aufgequollte Erbse wird eine Nadel gebohrt und oben in den abgebrochenen Stiel einer Tonpfeife gesteckt. Bläst man nun von unten dagegen, so tanzt die Erbse auf und ab.

342—343. Pflanzen.

342. Binsen und Rohr.

Binsen und Schilfhalm werden zu Himmelsleitern, Körbchen, Spighüten u. a. m. geflochten.

343. Blätter.

Mit Stielen zusammengeheftet, geben sie einen Kranz. Die Blätter des großen Wegerich, *Plantago major*, haben beim Ausreißen Fasern hängen; aus deren Zahl erforscht man diejenige von Lebensjahren, Kindern u. a. zukünftige Dinge. Als Glückbringer sucht man vierblättrigen Klee.

344. Blumen.

Am wichtigsten ist die Kuh- oder Butterblume, *Leontodon Taraxacum*. Aus ihren hohlen Stengeln fertigen die Kinder Ketten (s. Einl.). Schneidet man die Stengel ein und wirft sie ins Wasser, so entstehen durch Ablösen und Biegen der Fasern von selbst mannigfaltige, deutungsfähige Gebilde. (Vgl. Andree S. 446: Krusedullen (Boden, Krausen)

von den Stielen des Kälbertropfs.) Die Blüten liefern Kränze und die Samentöpfe, die sogen. Busiblumen, lassen die Zukunft erkennen: soviel Haarfrönchen noch feststehen, wenn man dreimal darauf gepustet hat, soviele Jahre, Kinder oder dergl. stehen dem Fragenden bevor. Die Gänseblume, Markel- oder Märkelbloom (= Marienblume) und ihr ansehnlicheres Ebenbild, die große Wucherblume, Chrysanthemum Leucanthemum, die sogen. Margaretenblume, werden zu Kränzen gepflückt und zur Befragung des aus der Gartenszene in Goethes Faust bekannten Liebesorakels: er liebt mich usw., auch um zu wissen, ob irgend ein Wunsch in Erfüllung gehen werde, indem man beim Auszupfen der Blumenblätter abwechselnd ja und nein sagt. Endlich steckt man die Blüten des blauen Flieders, der sogen. Siringen oder Sirenen, zu Türmchen und Kränzchen in einander und sucht nach solchen mit mehr als 4 Kronzipseln (5—10); diese hält man für glückbringend und ist sie wohl zum Schutze gegen Krankheit. Die Dreizipseligen bedeuten Böses.

345—347. Tiere.

345. Käfer.

Am beliebtesten sind Maikäfer (Maiebber) und Marienkäfer (Sünnenkind, Maikatt). Diese den Frühlingsgottheiten heiligen Tiere setzen sich die Kinder auf die Hand und ermuntern sie zum Fluge in ihre himmlische Heimat mit den Lüb. V.N. 186, 187 mitgetheilten Reimen.

Überreste der ehemaligen Auszüge zur Einholung des Frühlings. Die Sitte, Maikäfer und andere Insekten wie Drachen an einem Bande fliegen zu lassen, ist als Tierquälerei wohl verschwunden. Die Kinder freuen sich schon, wenn der Käfer vor dem Aufzuge zählt, d. h. Fühler und Flügel regt. Bismlich selten ist hier noch Donnars Tier, der Hirsch- oder Feuerkäfer, der bekannte (Hirsch-) Schröter, den man früher nicht nur als feuergefährlich fürchtete und tötete, sondern auch zu manchen Spielen benutzte. Vgl. Koch. S. 463. Bb. 13.

346. Heispringer.

Zwei ähnliche Arten der grasgrünen Laubheuschrecke, und zwar vor dem Mühltore *Locusta viridissima*, mit

längeren Flugdecken, vor dem Burgtore *Locusta cantans* mit kürzeren, werden gefangen und in Papierhäuschen mit Mohrrüben (gelben Wurzeln) gefüttert.

Die singenden Männchen heißen S ä n g e r, die mit langem Begeftachel bewaffneten Weibchen S c h w e r t f e g e r. Früher verfertigten die Waisenkinder zierliche Kästchen und boten sie in den Häusern zum Kaufe an.

346. Schnecke. Slingemuus.

Sowohl die hübschen bunten Schneckenhäuser dienen dem Spieltriebe als auch besonders die lebendigen Tiere; die Kinder halten diese so lange in der Hand, bis sie aus der Schale wieder hervorkommen, und freuen sich dann über ihr Weiterkriechen. Dabei singen sie den alten Schneckenreim, s. Lüb. V.R. 185.

Kätsel.



I. Aufgaben.

A. Sinnrätsel.

1.

Änner en Brügg seten dree Herrn.
De een rööp: Sall Dag warden!
De tweede rööp: Sall Nacht warden!
De drüdde rööp: It swieg doch ne still!

Diffau. S. Wo. 153. Si. S. 9.

2.

Es geht über die Wiese bei frisch gefallnem Schnee
und gibt doch keine Fußspur.

3.

Wat is dat, wat üm't Huus geht un fielt in all de
Löcker?

S. Wo. 315.

4.

Dor kööm mal wat up de Welt to bullern,
Harr weder Kopp noch Schullern,
Harr weder Huut noch Hoor
Un brüll doch as en Boor.

Rütnig. S. Wo. 327.

5.

It kann den Bull brummen höörn
Ober fiefunföstig Döörn,
Ober de vergüldte Stadt.
Raad maal to, un wat is dat?

Tramm.

6.

Hinter (in) meines Vaters Garten
Sind sieben Kameraden,
Keen Eken, keen Böken.
Aber wunderschön.
Wer das kann raten,
Dem geb' ich sieben Dukaten.

Andere Schlüsse: 1) Dem will ich heut abend geben
Saden un Braden. 2) Wer dieses kann denken, will
ich heut abend ein Glas Wein einschenken.

S. Wo. 40, wo Z. 4 besser: Keen wunderliches Teten. Vgl.
Wo. 212 Zusatz.

7.

Hier un dor un allerwegen.
Kannst du mi dor 'n Bund von wägen,
Denn will't di Hamborg un Lübeck geben.
Wo. 345. Si. S. 60.

8.

De Vader weer eben gebuurn,
Da seet de Söhn all up't Dack.
Wo. 148.

9 a.

It kann de ganze Welt bedecken
Un kann nich öbern Pott Water recken.

9 b.

Dor keem en Mann ut Stafen,
De weer so witt as 'n Laken,
He kann de ganze Welt bedecken,
Runn bloot nich öber't Water recken.

9 c.

Dor keem en Mann von Witten,
De hadd en Rock von hundertbusend Flicken,
He wull de ganze Welt bedecken,
Un kann nich öber dat Water recken.

142

Erster Reim auch: up Hüken — Stüden.
S. Wo. 22, wo viele Ortsnamen (England, Holland) angegeben
sind: sie meinen den Himmel. Si. S. 12. Vgl. Nr. 23.

10.

Hoog erhaben.
Krumm gebagen.

Kramm. B. Wo. 212 und Si. S. 10 länger.

11.

Wat liggt up'n Fells,
Und kann een all de Ribben telln?

Wo. 307.

12.

Ruge, ruge Runzel,
Wat beist in mien Verfunzel?
Mien Verfunzel is noch nich schoorn,
Wat heft du Dübel dor verloorn?

S. Wo. 3.

13 a.

Achter unfern Hus',
Dor plöögt Peter Krus'
Ahne Sid un ahne Schoor.
Woans plöögt he dor?

13 b.

Ginner unfern Hus',
Dor plöögt Badder Krus',
Het keen Bloog un of keen Schoor,
Un plöögt doch ünner grade Foor.

13 c.

Wat plöögt ahne Sid un ahne Schoor?

S. Wo. 53. Si. S. 36. Sid = Pflugmesser.

14.

Born wie eine Gabel,
Mitten wie ein Faß,

143

Hinten wie ein Besen.
Kate, was ist das?

Si. S. 33. S. niederb. Formen bei Wo. 234.

15.

Beer Stangen,
Könt Himmel un Erb nich erlangen.

16.

Up den Boom satt ik,
Ungeburen att ik
Ahne Lipel un ahne Fatt.
Nu raad maal, wat is dat?

S. Wo. 970 viele Fassungen und Auflösungen.

17.

Up Flo (Flop, Filo) gah ik,
Up Flo stah ik,
Up Flo bün ik hübsch un sien.
Nu raad, mien Herr, wat fall dat sien?

Altes Halslöserätsel. Eine verurteilte Frau giebt es den Richtern auf, um sich dadurch von der Hinrichtung zu befreien. S. Wo. 962. sehen 83 Formen dieses Rätsels allein aus Mecklenburg verzeichnet. Vgl. Si. S. 171.

18.

Wuppdi un Huppdi löpen up'n Barg,
Wuppdi mit en Stiirt, Huppdi ahne Stiirt.
Diffau. S. Si. 37.

19.

Beer Been un keen Steert.
Dat is noch dat Raden weerb.
Kramm.

20 a.

Wat's dat för'n Ding, wat's dat för'n Ding,
Wat dor in unsern Kohl ümspringt?
Het Swatt, het Witt, het rode Been,
Ik hebb mien Daag so'n Ding nich sehn.

144

20 b.

O Moder, Moder, wat'n wunnerlich Ding,
Dat seet gisteren Abend up unsern grôân Brink,
Dat habbd so'n lang'n Snabel un of so'n lang Been,
So'n Ding hebbd ik mien Leben nich sehn.

S. Wo. 171.

21.

Dor geiht en Dame stipp stapp sien,
Se dreggt en Kleed von Rippnapprien,
Un het en swart Rapp up.
Nu raad, wat mag dat sien?

Wo. 177. Si. S. 42.

22.

Wefke König het keen Kiel?

Bgl. Wo. 406 d.

23 a.

Keem maal en Mann von Hickenptcken,
Het en Nock von dusend Flicken,
Het en knökern Angesicht,
Het en Ramm un kämmt sik nich,
Het en roden Voort.
Säh, wat de Schelm roort!

23 b.

Dor keem en Mann ut Egnpten,
Hadd en Nock von dusend Flicken,
Hadd en knökern Angesicht,
Hadd en Ramm und kämmt sik nich.

Wo. 21. — Si. S. 39 hochb. Bgl. Nr. 9.

24.

Wer süht toerst in de Stadt de Sünn upgahn?

25.

Wat geiht rund üm't Huus un het en Schoof (= Bund-
Schar) Darm achter sik.

Ähnl. Wo. 322. Anders Ed. 180.

26.

Dor sungen söben Tungen ut een Kopp.
Ähnliches Wo. 967 in vielen Fassungen.

27 a.

To Wittenbarg up'n Doom,
Dor steiht en gele Bloom,
Un wer de gele Bloom will eten,
De mütt ganz Wittenbarg terbreken.

Wo. 31. — Si. S. 31 hochd.

27 b.

It weet en witten Barg.
In'n witten Barg is en geel Bloom.
Wat is dat?

Diffau.

28 a.

Da kam eine Tonne aus Engelland,
Die war ohne Boden und ohne Wand,
Und doch war zweierlei Bier darin.

Tramm.

28 b.

Dor kööm maal en Tunn Beer ut Holland,
Dor weer twee Slach Beer in,
Een Slach weer witt, dat anner geel.

S. Wo. 25, 26. — Si. S. 32 hochd. S. Einl.

29 a.

Entepetente (Ennepetenne) leeg up de Bank,
Entepetente füll ünner de Bank,
Dor kemen twee Mannen mit Eschen un Staken
Un können Entepetente nich maken.

In 3. 3 auch: von Ulen un Apen, von Puppen de
Poppen. Wo. 20. mit vielen Namen. S. Si. S. 31 hochd. Zu 3. 3
f. 5. Wo. S. 18: Twee Manns mit Schüffel un Spaden.

29 b.

Hentebetente woll ünner de Bargaen,
Hentebetente woll ober de Bargaen,

Römen dree Herren ut Haken un Staken,
Runnen likers Hentebetente nich maken.

Travemünde. Die Berge sind die Wolken, als Herren gelten die
Hähne.

30.

It smiet wat witt up't Daef rup, kümmt geel wedder daal.

Wo. 328. — Si. S. 108 hb.

31.

Wat könt busend Beer nich na'n Barg rup frigen?

Ahnl. Ed. 57 mit anderer Lösung.

32 a.

Hinner unsern Hus',
Dor steiht en oll Kabus',
Dor schiet se in, dor miegt se in,
Dor stippt de Herr sien Botterbrood in.

32 b.

Achter unsern Hus',
Dor stünn en oll Kabus',
En ganzes Volk maakt Smuz dorin,
Un dor stippt de rief Mann sien Brood dorin.

32 c.

Achtern Hus',
Dor weer'n Gefus',
Dor scheten s' in,
Dor megen s' in.

S. Wo. 43.

33.

Dor güngen maal Fief in't Gras to harken.

Dunn dröpen se een un seden:

Tödf, du Butscher, du fast starben!

Travemünde.

34 a.

It güng maal öbern Stech,
Dor begegen mi'n swatten (lütten) Knecht.

He seed: Sall ik di maal gebideln?

Ik seed: Nee, he seed: Ja.

Ik sleep to, un he gebidel mi doch.

Armpelsdorf.

34 b.

Ik güng maal öbern Stech,

Da begegen mi so'n lütten Knecht,

Ik seed, he süll mi nich suchen,

Aber he such mi doch.

Wulfsdorf.

34 c.

Ik güng maal öbern Stech,

Da begegen mi'n groff Goppentknecht,

De wull mi fuchsfachen

Ik wull mi nich fuchsfachen laten,

Aber he fuchsfach mi doch.

Moiskling.

34 d.

Ik güng maal öbern Stech,

Da begegen mi so'n swarten Knecht.

He wull mi'n beten fimmeln uu fummeln.

Ik sääd, ik harr all lang en Mann,

Aber he fummel mi doch.

Tramm. S. Wo. 60 zahlreiche Formen dieses beliebten Rätsels.

35.

Zweebeen seet up Dreebeen un hadd Eenbeen. Da keem Beerbeen un neem Tweebeen Eenbeen. Da neem Tweebeen Dreebeen un smeet Beerbeen, dat Beerbeen Eenbeen fallen leet.

Wo. 15 mit verschiedenen Formen und Deutungen. Sj. S. 89 hb. Weit über Europa verbreitet.

36.

Es wohnt' ein Mann an einem Ort,

Der sahe nichts und hörte kein Wort,

Genoß nicht Speis' und Trank,

Lebte und war nicht krank,

148

War nicht im Himmel, nicht auf Erden,
Nuch nicht unter der Erden.
Unser keiner kann ihm gleich werden,
Doch was er war, sind wir alle.
Wer war's? Ratet mir dies zu Gefalle!

Wo. 412 Hützer.

37 a.

In de Köhl, dor stah twee Bahls,
Up de Bahls, dor steiht en Tunn,
Up de Tunn, dor steiht en Smecker,
Up den Smecker steiht en Rüter,
Up den Rüter steiht en Seher,
Up den Seher waht dat Gras.

37 b.

Achtern Hus', dor stah twee Bahls,
Up de Bahls, dor steiht de Rump,
Up den Rump, dor steiht de Recker,
Up den Recker steiht de Smecker,
Up den Smecker steiht de Rüter,
Up den Rüter steiht de Riker,
Up den Riker steiht de Rugebusch,
Up den Rugebusch stah all de Soldaten up.

Dummersdorf.

37 c.

Achtern Uben stah twee Klaben,
Up de Klaben steiht en Tunn,
Up de Tunn, dor steiht en Trechter,
Up den Trechter is en Kugel,
Up de Kugel is en Wald,
In den Wald loopt all de fetten Offen.

Krempelsdorf. Kettenrätzel wie 38 u. 40. S. Wo. 164. Si. S. 46.

38.

Auf dem Felde steht ein Baum,
Hier ein Baum und da ein Baum.
Auf dem Baum, da ist ein Ast,
Hier ein Ast und da ein Ast.

An dem Ast, da ist ein Blatt,
 Hier ein Blatt und da ein Blatt.
 An dem Blatt ist eine Blüte,
 Hier eine Blüte und da eine Blüte.
 In der Blüte ist eine Wiege,
 Hier eine Wiege und da eine Wiege.
 In der Wiege ist ein Kind,
 Hier ein Kind und da ein Kind.

39.

Kamen se, denn kamen se nich.
 Kamen se nich, denn kamen se.

B. Wo. 992, Kästelmärchen. Si. S. 25.

40.

Achtern Finster stünn en Boom,
 Hier en Boom, dor en Boom.
 In den Boom weer en Nest,
 Hier en Nest, dor en Nest.
 In dat Nest legen Eier,
 Hier en Ei, dor en Ei.
 In dat Ei legen Dörner,
 Hier Dörner, dor Dörner.
 In de Dörner weer en Piep.
 Raad maal, wat is dat?

Tramm. S. Wo. 38 hb. mit anderm Schluß.

41.

Mudder Dickbuuf, Vadder Holloors,
 Dat Kind het en swarten Placken vör.

Tramm. Bgl. Wo. 134.

42.

Achter unsen Gusen,
 Dor krickeln un krackeln de Krusen.
 Wo düller de Wind weiht,
 Wo düller de Krickel, de Krackel, de Krusen sik dreiht.

Wo. 199. Bgl. Si. S. 25 hb.

150

43.

Dor seet en Fruu achter'n (up'n) Tuun
Un beseeg ehren Brun'n.
Se dach in ehren Sinn:
Hadd ik dor 'n goden Fetten in!

Wo. 434 a in Anmerkung.

44.

Ni ru riep,
Wo geel is de Biep,
Wo swatt is de Sack,
Wo de gele Biep in staaf!

S. Wo. 121.

45.

Grün ist mein Kleid,
Rot ist mein Leib,
Schwarz ist mein Grab,
Wer mich lieb hat, zieht mich aus meinem Grab.
Dummersdorf. Wo. 122.

46.

Bauer trägt ein Meisterstück
Wie mein kleiner Finger dick.
Daraus macht er zwei Seiten Speck,
Einen Backtrog, einen Frestrog und ein Milchfaß.
S. Wo. 58. Si. S. 23.

47 a.

So hoog as en Huus,
So lütt as en Muus,
So bitter as Gall,
Doch möögt se dat all.

47 b.

Höger as en Huus,
Lütter as en Muus,
Gröner as Gras,
Witter as Flaß.
Raad maal, wat is das?

151

47 c.

Gröner as Gras, bitter as Gall,
Doch mög'n de finen Herrn dat all.
S. No. 219.

48.

Es saß eine Jungfer am Rhein,
Sie hatt' einen Bauch voller Stein.
Sie hatt' ein schwarzes Käppchen auf.
Ratet, meine Herrn, was mag sie sein?
Travemünde.

49 a.

Dor seet en Jungfruu uppen Tuun,
De hadd en roden Rock an,
In't Gatt weer en Steen.
Raad, wat mag dat sien!
S. No. 181.

49 b.

Es sitzt eine Jungfrau in der Lauben,
Die hat einen roten Rock an,
Wenn du sie drückst, weint sie
Und hat doch ein steinern Herz.
S. No. 182. Si. S. 19.

50.

It güng maal dörch de Hööf,
Jäten mi mien Klöf,
It seeg en roden Swippswapp.
Ach, wo geern it em rin hadd!
Wulfsdorf. S. No. 59.

51.

Wat is witter as Snee,
Gröner as Klee,
Rober as Blood,
Smeckt alle Menschen good.
Rätknj. S. No. 217.

152

52.

Unse Arecht Annuft
Het en dide Fuust,
Wenn de Wind weicht
Bammelt dat: Wat is dat?

S. Wo. 189 richtig.

53.

Wat schitt un het keen Gatt?
Wo. 361 mit zwei Lösungen.

54.

Dor Stöög wat über'n Graben,
Het weder Hart noch Magen.
Vgl. Wo. 326.

55 a.

Gröön wie Gras,
Witt wie Flaß,
Spiz wie'n Klockentorn,
Is in aller Welt bekannt.
Travemünde.

55 b.

Gröner as Gras,
Witter as Flaß,
Höger as'n Torn,
Is livers gebur'n.
B. 4 noch: Wer dat nich weet, is noch nich gebur'n.
Küfniß. S. Wo. 218. — G. S. 29 Id.

56.

Binnen ruug un buuten ruug,
Mannig Gel utwärts rut.
Tramm. S. Wo. 262.

57.

Wat Sommerdag fritt
Un Winterdag schitt.
Dummersdorf. Wo. 341.

163

58.

Dor steiht en Mann midden in't Huus un leggt den
Swanz up't Dach.

Travemünde.

59.

Wat Sommerdag kold is un Winterdag warm is.

Tramm. Bgl. Wo. 343: Kartoffelfeller.

60.

Ganzen Stall vull bruun Beer,
Lifers hölten Heier (Klappen) davör.

S. Wo. 277. Si. S. 59. Heier = Heger, Hüter.

61.

De (Du) olle Grifegranser,
Steiht (sitt) Dag und Nacht (jede N.) in'n Dau,
Het nich Fleisch nich Blood,
Un is doch alle Menschen good.

Dummersdorf. S. Wo. 436. Ed. 76. — Si. S. 81 hd.

62.

Fern Beer
Mit swatten Steert,
Fief sünd dorin,
Un fief sünd dorvör.

Bgl. Wo. 270.

63.

Swatt Kluck sitt up roode Eier.

Wulfsdorf. Ed. 32.

64.

Holl gebaeken
Mit dree Tacken
Is en — — — Bott.

Labed.

65.

Ru ru riep,
Wo geel is di de Tipp (Titt),

154

Wo swatt is di de Sack!
Nu raad maal, wat is dat.
Dummersdorf. Wo. 123.

66.

Aria un Enaria,
Wulln eenmaal to Water gahn,
Ahne Kopp un ahne Steert.
Raad maal, wat is dat för'n Deert?
Travemünde. S. Wo. 16: Aberjahn un Enabrian. Si. S. 62.

67.

Dor löppt wat rings üm't Huus un het man een Spoor.
Wo. 286.

68.

Dor güng wat üm't Huus un mööf drie Spoorn.
Wo. 286.

69.

Beer Löpers,
Beer Ströpers (Stöters),
En Knippknapp,
En Broobsack.
Nu raad maal, wat is dat?
S. Wo. 120. Si. S. 55.

70 a.

Beer ru Kellen,
Beer swatt Fellen,
En Fiestbüdel un en Klappersack.
Raad maal to, wat is denn dat?

70 b.

Beer ruug Kellen,
Beer ruug Fellen,
Broobbüdel un Klappersack.
Raad maal to, wat is dat?

155

70 c.

Ruge, ruge Null,
Beer ruge Strull,
Kliefterbüdel und Klappsack.
Nu raad maal, wat is dat?

S. Wo. 119.

71.

Dwölf Brüder slaapt in een Bedd,
Keener slöppt vörn, keener slöppt hinnen,
Keener slöppt in de Widd.
Wat is dat?

Wo. 161.

72 a.

Stah (tumm) vör mi,
It will up di,
It woll di ternikn,
Di fall de Buuf upswilln.

72 b.

It wubbe di,
It ubbe di,
It will di wubberellen,
Dat di de Buuf fall swellen.

Travemünde. Wo. 71 a—c better: in b: updi wuppdi, ick
will di paperullen (in a: pimperellen).

73.

It arm Wief mütt ümmer stahn,
Heff gor keen Fööt un mütt doch gahn,
It heff keen Hänne un mütt doch slaan,
Dat heff't all vele Johre daan.

Krempelsdorf. Ähnl. Wo. 87 hb.

74.

Geiht un geiht un kümmt niemaal vör de Döör.
Dissau.

156

75.

Es bummelt und hammelt
In unsrer Schlaffammer,
Eine Wipp, eine Wapp,
Eine hölzerner Kapp.

Wo. 440 hb.

76.

Wefke Uhr is nich von Räder?
Schlutup.

77.

Ut'n Holt is't haalt,
In Beerstall fahlt,
In Schaapstall lammt,
Wenn't up de Deel kümmt, bramm't.

Dummersdorf. Wo. 441. Si. S. 78.

78.

Loch up Loch,
Hoor um't Loch,
Lustig darin.

S. Wo. S. 308.

79.

Dor löppt en lütten Hund in'n witten Stieg. Wenn
he to Enn is, seggt dat knips.

S. Wo. 107.

80a.

If smiet wat to na de Luft rin,
Kümmt apen webber daal.

80b.

Lang smiet if dat rup up't Dack;
Ober Krüüz kümmt't webber daal.

Wo. 333.

81.

Wann bellt up'n Dörp de hölten Gunn?

82.

Wat geiht up'n Kopp in de Kart rin?
Vgl. Wo. 280.

83.

Wat geiht to Holt un fielt to Huus?
Wo. 283.

84.

Binnen blank un buten blank,
Eiters Fleisch un Blood dormang.
Travemünde. Wo. 255.

85.

Genau einen Fuß lang, genau einen Fuß breit und
doch kein Quadrat.
Travemünde. Anders Ed. 934.

86.

Wat steiht Dags vull Fleisch un Blood un höllt Nachts
dat Muul apen.
Travemünde. Ähnl. Wo. 337.

87.

Better Schoh is nich von Leder?

88.

Better Knecht frigg't keen Lohn?

89.

Rut ut de Bür, rin na't Loß, rüm in't Loß, rut ut't
Loß, rin na de Bür.
Roisting.

90.

Isfern Beerb
Mit fläßen Steert.
Dat is noch dat Raden weerd.
Wo. 265.

91.

Dor seet en Fruu achter de Gardin
Un leef ümmer döör dat Lock,
Un doch in ehren Sinn:
Ach, hadd ik em doch erst rin!

Reisling.

92.

Wer hat ein Auge und kann doch nicht sehen?
Wo. 385 nb.

93.

Ich habe ein Loch und mache ein Loch,
Und ich laufe durch das, was ich mache, auch noch.
Doch kaum bin ich durch, so stopft im Nu
Ein Stück meiner langen Schleppe es zu.

94.

Ein Kopf und ein Bein,
Ist alles, was mein.

95.

Wat is dat, wat rund na't Daç rup smeten ward un
kümmt lang webber daal?

S. Wo. 334. — Si. S. 107 hb.

96.

Wat könt veer Beer nich ut'n Keller treden?
Dummersdorf.

97.

Wette Wand is nich von Kalk?
Schlutup.

98.

Wat geiht na't Water rin un lett den Buuk to Huf?
Wo. 282. — Si. S. 105 hb.

99.

Eine Rauhe hab' ich,
Vor dem Bauche trag' ich.

159

Junggesellen, fürcht'et euch nicht,
Meine Raube beißt euch nicht!

Wo. 69 hb.

100.

En Junggesell stünn achter de Gardin.
Un dach in sinen Sinn:
Wenn du na de Braud wist gahn,
Wirst du em noch stramm maken.

Schlutup. S. Wo. S. 307.

101.

Was fällt ins Wasser und plumpst nicht?
Travemünde. Wo. 372 nb.

102.

It smiet wat Rodes to Water, swömmt (kümmt) swatt
wedder haben.

Travemünde. S. Wo. 330.

103.

It smiet wat na't Water rin, könt keen tein Beer rut
trecken.

Travemünde. Wo. 349.

104.

Welles Water is ohne Sand?
Schlutup.

105 a.

De Buur smitt dat weg, de Kief sammelt dat up.

105 b.

Wat is dat, wat de Kief in de Tsch steckt un de Arm
wegsmitt?

106.

Dor stünn' dree Männer up'n Barg. De een lööp
hendaal, de anner güng hendaal un de drüüd bleef dran.

Tramm. Wo. 152.

160

107.

Auf dem Rücken lag ich,
Himmel und Erde sah ich,
Aufgedeckt,
Reingesteckt,
O, wie schön hat das geschmeckt!

Tramm. Ahnl. Si. S. 30. — Ed. 266 nd.

108.

Erst slapp, denn stief,
Denn in't Lock un denn in'n Tief.

Dummersdorf. S. Wo. S. 309.

109.

Wat is dat, wat in't Holt liggt un süht ut as en
afirocken Beerb?

Krempelsdorf. Wo. 309. Si. S. 106.

110.

It heit, wat it bün,
Un it bün, wat it heit.
Weitst du nich, wat it heit,
Dann weitst du doch, wat it bün.

Tramm. Gilthoff, medlenb. Volksrätsel 906. Bgl. Koch. S. 209.

111.

De Köster un sien Swester,
De Paster un sien Fruu,
De güngen dörch de Heier (= Heide),
Un sünnen en Nest mit veer Eier.
Jeder neem een ut, und doch noch een in.

S. Wo. 901. Si. S. 88.

112.

Dor seten will Gös' up'n See. Dunn flöög dor en
will Santen röwer un sääd: God'n Dag, ji hunnert! Dunn
säb'n de will Gös': Wenn wi nochmaal so veel wiren un
denn dat Half un denn dat Beerdeel un denn du, denn wiren
wi graad hunnert. Woveel sünd dat?

Russe. Wo. 898 vom Fuchs.

B. Scherzrätsel.

113.

In en Möhl weren twölf Eken,
In jede Eck weren twölf Ratten
Un in de Midd seet de Möller.
Woveel Been weren dor?

Travemünde. Vgl. Wo. 893.

114.

Dor güng en Mann woll öber de Brügg,
De hadd twee Ripen up'n Rügg'n,
In jede Riep hadd he fief ol' Ratten,
Un jede Ratt hadd fief jung' Ratt'n,
Nu raadmaal, woveel Been sünd dat?

Dummersdorf.

115.

Hafen un Böß,
Fief un söß,
Beer un dree,
Woveel Been het (maakt) de?

Rüknij. S. Ed. 11.

116.

Woveel Rottenswänz mütt een hebben, üm den Maand
an de Eer to binnen?

117.

Ünnen an'n Möhlengrund
Leeg en groten Kettenhund.
Wo heet de Hund?

ß. 2 auch: Seet (Löb) en lütten bunten Hund. S.
Wo. 951. Si. S. 85.

118.

Prinz Leopold, de hadd en Hund,
If legg dat Word di in den Mund,
Wo heet de Hund?

119.

Dor was maal en Kettenhund,
Un de was bunt.

Den Hündchen sien Nam' was mi vorgeten,
Heff't dreimal seggt, süst't noch nich weten?
Wo heit de Hund?

Tramm. Si. S. 84. Vgl. Wo. 955, 956.

120.

Mimi un Spimi
Wahuten in een Huus;
Mimi güng vorn rut,
Spimi güng achter rut,
Wer bleef to Huus?

Travemünde. S. Wo. 960.

121.

Dor reben dree Ribers,
Dor stünnen (seeten) dree Slee,
En jeder plüct een,
Bleben lifers noch twee.

Wo. 958. S. Si. S. 85, 86.

122.

Lübeck ist eine große Stadt,
Und es ist nicht darinnen,
Und wenn es eine Jungfer wär',
So trägt sie es von hinten.

Travemünde. Vgl. Wo. 474.

123.

Adam het dat vörn,
Eva het dat achter.

Travemünde. S. Wo. 837.

124.

Dit P is en Haken,
Dat | is en Stafen,
Dat O is en Ring,
Un wat is dat O för'n Ding?

Krempelsdorf.

125.

Wat seeb de Fohß, as se em das Fell öber de Ohren
treckten?

126.

Wat hebb ick vör Dgen?

Si. S. 112. hb.

127.

Wat is unrecht un doch keen Sünne?

Krempelsdorf. Wo. 559. — Si. S. 111 hb.

128.

Wo geiht dat an, dat dien Naber sien swatt Koh
witt Melk gifft?

Travemünde.

129.

Wenn man hier för'n Bund Botter *M.* 1,20 kriggt,
wat kriggt een in Hamborg för'n Foder Heu?

Krempelsdorf. Wht. Si. S. 141 hb. Et. 386.

130.

Welches Pferd ist an Brod gewöhnt?

Travemünde.

131.

Wannehr is dat Farken en Swien?

Wo. 643 mit anderer Antwort.

132.

Wann het de Esel so luud schriet, dat all de Menschen
dat hört hebbt?

Travemünde. S. Wo. 648.

133.

Wat hadd Moses sien Hund för Hoor?

Schlutup. Wo. 861.

134.

Wo wied geht de Hirsch na't Holt rin?

Travemünde. Wo. 709.

135.

Wo lang geht de Ank in't Water?

Travemünde.

136.

Wann sitt de Kreih up'n Stubben?

Wo. 638 vom Hafen.

137.

Worüm kieft de Haf' sik um?

Travemünde. Wo. 769.

138.

Worüm löppt de Haf' ober'n Barg?

Travemünde. Si. S. 106 hb.

139.

Worüm steiht up'n Kirchturm ümmer en Hahn?

Dummersdorf. Wo. 754. — Si. S. 134 hb.

140.

Wat is am driesten in de Kirch?

Wo. 573.

141.

Wat is dat Blankste in de Kirch?

Wo. 577.

142.

Wat kieft toerst in de Kirch rin?

143.

Wat maakt de Roster, wenn he Liren dreiht?

Kramm. S. Wo. 871.

144.

Wette Krankheed hebben s' in Lübtheen noch nich habbd?
Tramm. Wo. 833.

145.

In weck Glas lett sik am besten inschenken?

146.

Wat för'n Licht brennt länger, en Talglicht oder en
Waflicht?
Wo. 936.

147.

Wo hebbt de eersten Menschen den Vepel anfaat?
Krempelsdorf. Wo. 706. — Si. S. 110 hb.

148.

Worum eten de ersten Menschen en Appel?
Dummersdorf. Anders Wo. 773. Si. S. 148.

149.

Wat is dat Best an'n Kalwskopp?
Wo. 532.

150.

Krischan keem rinner un habbd den Hoot up. Wat
habbd he dorunner?
Krempelsdorf. S. Wo. 856.

II. Lösungen.

1. Sonne, Mond und Wind.
2. Sonne oder Wolken Schatten.
3. Sonne oder Mond.
- 4.—5. Wind.
6. Siebenstern, Himmelswagen.
7. Luft. (Wo. 845: Licht, Rauch, Sonne.)

8. Rauch.
9. Schnee.
10. Regenbogen.
11. Gepflügetes Land.
12. Wiese und Schaf (Kind).
13. Maulwurf.
14. Kuh.
15. Euter.
16. Krähe (Mann) ißt Eier oder anderes.
17. Wo war ihr Hund, von dessen Fell sie Schuhe trägt.
18. Maus und Frosch.
19. Frosch.
20. Storch.
21. Krähe.
22. Zaunkönig.
23. Hahn.
24. Turmhahn.
25. Klucke mit Küken.
26. Vogelneft im Schädel.
- 27.—31. Ei.
32. Bienenftod.
33. Laus.
34. Floh.
35. Schufter, Schemel, Schinken, Hund.
36. Jonas im Walfifch.
37. Menfch.
38. Erbfe.
39. Erbfen und Tauben.
40. Stangenbohne.
41. Große Bohne.
42. Grünkohl.
43. Braunkohl.
44. Gelbe Rübe.
45. Mohrrübe.
46. Eichel.
47. Wallnuß.
48. Mehlbeere.
- 49.—51. Kirfche.
52. Apfelbaum.

53. Fauler Apfel. (Wo. 361: Bratapfel oder faules Ei.)
54. Blatt.
55. Schwimmbinse.
56. Heufuder.
57. Hodenlufe.
58. Schornstein.
59. Ofen.
60. Backofen.
61. Windmühle.
62. Häckelschneide.
63. Kessel.
- 64.—65. Grapen (= Topf mit 3 Füßen).
66. Eimer.
67. Schubkarre.
68. Mann mit Karre.
69. Wagen: Räder, Pferdeleine, Peitsche, Kutscher.
70. Wagen: Räder, Pferd, Kutscher, Peitsche.
71. Rabspeichen.
72. Spinnrad.
73. Dielenuhr.
- 74.—75. Wanduhr.
76. Sanduhr.
77. Haßgeige.
78. Trompete.
- 79.—80. Schere.
81. In'n Harwst, wenn de Buur Flaß braakt.
82. Schuhnagel.
83. Holzart.
- 84.—86. Stiefel.
87. Hemmschuh.
88. Stiefelknecht.
89. Schlüssel.
- 90.—92. Nähnadel.
93. Stopfnadel.
94. Knopfnadel.
- 95.—96. Wollknäuel.
97. Leinwand.
98. Rissenbüre (= Bettüberzug).
99. Muff.

100. Geldbeutel.
101. Feder.
102. Kohle.
103. Zucker.
104. Augenwasser.
105. Nasenschleim, Snappen.
106. Rotdurft. (Wo. 152: Wenn en Rinsch hofeliert het.)
107. Brise.
108. Pfannkuchen.
109. Brotteig.
110. Rätsel.
111. Schwester und Frau sind eine Person.
112. 36.
- 113.—114. 2.
115. Reins, nämlich der Buchstabe d. (Edart: eins.)
116. Einen recht langen.
- 117.—118. Wo.
119. Was.
120. Un.
121. Enjeder ist Name.
122. R.
123. A.
124. Dat is ebenso'n Ding.
125. Dat weer en Übergang.
126. Wat if anseh.
127. Wenn een den linken Stebel up den rechten Foot treckt.
128. Natürlich.
129. En poor Beer.
130. Schimmel.
131. Wenn't to'n ersten Maal Dreck fritt.
132. In der Arche.
133. Hundehaare.
134. Bis zur Mitte.
135. Bis sie schwimmen muß.
136. Wenn de Boom fällt is.
137. Weil er hinten keine Augen hat.
138. Weil er unten nicht durch kann.
139. Ein Huhn würde Eier legen wollen. (Wo. 754: Wenn dat en Hohn wier, müßt de Röver alle Morgen rup un tasten.)

140. Die Fliege: De sett sit den Breefter uppe Näs'.
 141. Den Breefter sien Neesdrüffel.
 142. Der Schlüsselbart.
 143. Krumme Finger.
 144. Seekrankheit.
 145. In't leddig.
 146. Se brennt beed förter.
 147. An'n Steel.
 148. Weil sie kein Brod hatten.
 149. Dat Kalw.
 150. Den Kopp.
-

Wachlese
zu den
Volks- und Kinderreimen.



1 a.

Morgenrood, Morgenrood,
 Pipen sien oll Katt is dood.
 Gistern güng sei noch spazeern,
 Bundag is sei dood gebleb'n,
 Morgen ward sei ingepurrt.
 Pipe steiht dorbi un gnurrt.

Dramm. Ruffe.

2 b.

Abenbrood, Abenbrood,
 Schulden sien oll Katt is dood.
 Wannehr ward se denn begraben?
 Obermorgen Aben.
 Abenbrood, Abenbrood,
 Schulden sien oll Katt is dood.

Lübed.

2.

Spinn, spinn, spinn,
 Mien Mann is nich in.
 Wo is he denn hin?
 He is na Dresstarken (?),
 He haalt sif een poor Farken,
 En witt un en grau,
 En swatt un en blau.

3.

Wat liefst mi an?
It heff all 'n Mann.
Weerst ehr kam'n,
Habb 't di doch nich nah'm'n.

4.

He glööft nich, dat dat Regen giff,
Bit dat dat ut de Stebelsn driff.

5. Schneckenvers.

Slingenmuus,
Kumm herut,
Steel dien fiffach Hörne ut!
Wenn du dat nich dohn willst,
Smiet it dien Huus
Mit Steengruus.

Lübeck. Nach Firmenich, Germaniens Völkertimmen 3, 480
S. 2. B. N. 185.

6. Maus.

Muus, it giff di en holl Tähn,
Giff du mi en Stahltähn.

Behlendorf. Mit den Worten wirft man den ausgezogenen
schlechten Zahn hinter den Schrank oder rückwärts über den Kopf.

7. Krähenrede.

Dag, Nahwersch, Dag, Nahwersch!
Wat heft? Wat heft?
Weet Nas, weet Nas.
Wonäm? Wonäm?
In de Bääf, in de Bääf!

Bgl. Lüb. B. N. 220.

8. Schlucken.

Stuckup,
Fleg up't Dad rup.

Bgl. Lüb. B. N. 69.

9.

Habb mi mien Moder de Büx nich neiht,
Weer mi de Wind mit't Hemd utneiht (= ausgerissen)

10. Alter Spruch.

Trau, schau, wem!
Keen Sweden un keen Dän'.
Wenn't sien mütt, leeber en Dän'!

11.

En Fruu, de nich schellt,
En Hund, de nich bellt,
En Katt, de nich muust,
Döögt all drie nix in't Huus.

12.

Regent dat Petri Kett,
Fallt de Drnt in'n Dreck.

Krempelsdorf.

13.

De Fastlabenstoot,
De deiht de Roggen den Dood.

Edda.

14.

Bon Dicktaek
Rümmt Dickjaek.

Edda. S. Lüh. B. N. 548.

15. Stapellauf.

a) Wenn der Zutritt zum Schiffe erlaubt war:

De Schipper is en goden Mann,
He lett uns all na't Schipp heran.
Vivalleri, vivallera, hurra, hurra, hurra!

b) Wenn nicht:

De Schipper het en groten Dick,
Drum het dat Schipp of gor keen Glück.
Häh häh hähäh!

16. Laternenlied.

Lübeck, Hamburg, Bremen,
Die brauchen sich nicht zu schämen.
Ich gehe mit meiner Latern' auf die Straß',
Das macht mich ungeheuren Spaß.

S. Lüb. B. N. 621.

Anmerkungen und Nachträge.



S. X. Über Fria = Holda = Berchtas Wesen und Namen s. Gl. Meyer Myth. S. 424 fg., über ihr Verhältnis zur nordischen Frigg und Friggs alte Stellung zu Thor ebda S. 414. Frijas Doppelwesen erklärt sich aus der Doppeltätigkeit Donars. Indem er die Gewitterwolke mit seinem Hammer öffnet, vermählt er sich mit der Wolkenfrau, indem er die Sonnenjungfrau aus der Winterhaft erlöst, gewinnt er diese zur Gattin. Die Edda-Sage von der Aufnahme der Wanengöttin Freya in das Gefolge der Asenkönigin Frigg bezieht sich darauf.

S. XII. Andree a. a. D. S. 465, abgedruckt bei Woffido II 1 S. 449, tadelt den allbekanntesten Kinderreim: *Kiwit, wo blief ik? In'n Brummelbeerbusch usw.* (Üb. B. R. 180) als ganz unvolkstümlich; er enthalte eine falsche Naturbeobachtung, die dem feinen Sinne des Volkes nicht entspreche. Andree hätte Recht, wenn es sich um den bloßen Vogel handelte. Das ist jedoch nicht der Fall, sondern im *Kiwit* birgt sich hier eben der Donnergott (der Blitz), der im Wolkenbusche sein Wesen treibt. So stützt der Reim grade diese Deutung. Ähnlich liegt es, wenn Wolf, Fuchs, Hase oder Kase (s. Andree S. 445) Eier legen, der Wolf sein Messer schleift, der Fuchs braut und dergl. mehr.

Der im Volke so beliebte und in Kinderreimen und Märchen häufigste Name *Hans* ist nicht nur der Kosenname zu *Johannes*, sondern wie *Heinz* und *Hinz* auch zu *Haganrich* (= *Heinrich*), welches freilich auch zu dem vielleicht sinnverwandten *Heimerich* zu ziehen ist). *Hans* ist eigentlich mit langem *a* zu sprechen, wie die Schweden tun. Der starke *Hans* im Märchen (*Eisenhans*, *Dummhans*) ist derselbe wie der, dessen Name als Vorname eines Kindes nach

Brandenburger Volksglauben das Haus vor Blitzgefahr schützt, nämlich Donar. Es ist auch kein Zufall, daß Hans und Grete sich gepaart haben. Ist doch Margarethe wie Maria an Frijas Stelle getreten, wie z. B. schon die S. 137 angeführten Pflanzennamen bezeugen (s. u. S. 197). An solcher Verwendung des Namens Maria hinderte wohl die hohe Heiligkeit seiner Trägerin. — S. noch unten S. 185.

Im Haganrich vermute ich einen Beinamen des höchsten Gottes, mag man nun den ersten Wortteil als Hag, Gehege nehmen oder zu altnord. hagr, Nutzen, nützlich, ziehen. Er wurde verkürzt in Hagen und dann wieder benützt zur Bezeichnung eines teuflischen Gegenbildes, Hagen von Troja (= Unterwelt), des Todfeindes seines lichten Abbildes Siegfried und später als Freund (Bruder) sein Name für Tod und Teufel. Wichtig ist, daß die Engländer mit old Harry ebenfalls die Bösen meinen. Mythischen Gehalt ahnten auch schon J. und W. Grimm in den Anmerkungen zu ihrer 1815 veranstalteten Ausgabe des armen Heinrich von Hartmann von der Aue, in denen sie über die merkwürdig häufige, eigentümliche Verwendung der Namen Hans und Heinrich handeln. Und sollte nicht der so viel besprochene, ursprünglich niederdeutsche Ausdruck Hahnrei ebenfalls auf Haganrich zurückgehen? Sachlich liegt kein Hindernis vor, in dem seiner Frau verlustigen Donar den Urhahnrei zu erkennen. Sprachlich könnten die älteren Formen haureh, -reg, -ree die Kluft ausfüllen helfen. Damit käme zugleich Sinn in den merkwürdigen Schlußkupf mancher Laternenlieder: Such Hahndrei! S. oben S. X und Lüb. W. R. 610, 615, 616. — S. auch unten S. 194.

Der Name Rode weist auf althochd. Hruoda zurück, die weibliche Form zu Hruodo, den Rosenamen zu Vornamen wie Hruodperaht (Nuprecht, Robert), d. i. ruhmglänzend, und Hruodland (Roland). Diesen schreibe ich gleichfalls dem Götterfürsten zu und fasse ihn als Ruhmspeer wie Hruodgor oder als Ruhmsfürst nach angess. eodor, Jaun, Schützer, Herr, denn als zweiten Bestandteil ziehe ich land vor, wovon Geländer, als Pfahl, Jaun, eins mit lancea. (Mit Lanze benennen die Ditmarschen eine Stele.) S. Grimm, D. Wörterb. und bei Dieffenbach-Wülker Hoch- und niederd. Wörterb. der mittleren und neueren Zeit:

Langspeer lant sper lancea. — Vom Stamme hruod leitet Mannhardt a. a. D. S. 205 auch Frau Rose her.

Daß Raße und Rater (Bullater = Gewitterwolke) Tiere der Wettergottheiten waren, beruht wohl nicht zum wenigsten auf der auffallenden elektrischen Kraft ihres Felles. Vgl. die Beziehung zwischen dem ebenfalls elektrischen Aale und dem Donner bei Simrock a. a. D. S. 236.

Die Laus gilt dem Volke als weibliches Seitenstück zum Flohe. Sie soll Glück bringen und wird im Gegensatz zum „höllischen“ Flohe geschont. S. Wossidlo II 1 S. 454. Sie wechselt in den Volksreimen mit Maus ab, s. ebda Nr. 1705 u. fg. Vgl. Grimms Hausmärchen von Läusehen und Flöhchen, die in einer Eierschale Bier brauen, und die Verse vom Kampfe zwischen Laus und Schneider; z. B. Wossidlo S. 464. Bei Ernst Meier, S. 115, sibt die Laus im Ruckern, was nur mythisch zu verstehen ist. Vgl. S. 188, 189.

Das Wort Holunder, ahd. holuntar, ist noch nicht mit Sicherheit erklärt, allein daß dieser Baum wegen seiner unverwüsthlichen Lebenskraft und der heilsamen Wirkungen seiner Blüten und Früchte der Holde, deren Name an den seinigen anfang, geheiligt war, wird durch viele Züge unzweifelhaft. S. darüber bes. Söhnz, S. 53 fg.

- S. XIII. Der lange Tanz oder die lange Reihe, das Urbild der Kinderreigen, die sich bisweilen tagelang über weite Landstrecken bewegte, hat sich in unserer Gegend bei Bauerhochzeiten bis in die Mitte des vorigen Jahrhunderts erhalten und ging z. B. zu Genin durch Haus und Hof, durch Türen und Fenster. Sie lebt fort in der Polonaise und in dem neuerdings aufgekommenen Hegenreigen auf dem Brocken in der Walpurgisnacht. Besprochen ist sie von Müllenhoff a. a. D. S. XXII fg., von Rochholz S. 369 fg. und von Handelman S. 49; dichterisch verwertet aber von Uhlant in der Ballade Der Graf von Greiers.

Über Namen und Bedeutung des Löwenzähns oder der Ruhblume, die, vom ersten Lenz bis zum letzten Herbsttage blühend und tausende von kleinen Sonnen auf den grünen Rasen zaubernd, der Göttin heilig war und daher als Liebesblume betrachtet wurde, handelt Rochholz S. 175, und

über die Verwendung dieser Kettenblume (nd. *Kedensbloom*) vgl. S. 467 und *Handelmann* S. 51. Vgl. hier das alte Tanzlied (Lüb. B. N. 151 und 579): *Pipenkrantz, Rosendanz mit de gele Bloom* usw. (Hier fällt auch etwas Licht auf die Bezeichnung der katholischen Gebetschnur als *Rosenkrantz*.) Von der großen Menge volkstümlicher Benennungen weisen besonders *Krötenblume* bei *Rotholz* und *Teufelsblume* in Schleswig — in Dänemark *Fødens Melkebütte*, d. h. *Teufels Milchbottich* — auf mythische Beziehung. Die Verehrung der Kröte als göttlichen Wesens erhartet u. a. manche Märchen und Sagen sowie der Glaube an ihre prophetische Begabung, zumal an die der Unken. Die *Krublume* darf als Vorläuferin der wirklichen, der Jungfrau *Maria* geweihten *Rose* angesehen werden, womit sich der Name *Pfaffenrose* verbinden läßt. (Aus der *gelten Bloom* ist im Kinderreim die *gele Bluum*, *Bluum*, *gelbe Pflaume* geworden, die der *Fuchs* [Donar] pflückt oder ißt. Lüb. B. N. 200. *Böhme* S. 310.)

Blau *Steine* erwähnt *Simrock Myth.* S. 496, 507 als *Opfer-, Schwur- und Gerichtsteine*. In *Alfeld* zeigt man einen Stein, der blau geworden sei, als ein von einem Räuber gefangenes und durch Schwur zum Schweigen verpflichtetes Mädchen ihm ihr Los klagte und das Mittel zu ihrer Erlösung angab. Um goldne Kette und blauen Stein wird gewettet in einem *Abzählvers* bei *Rotholz* S. 17.

Haferbrot und *grüße* ist nebst *Fischen* *Donars* und *Frijas* (*Verchtas*) herkömmliche Speise. *Simrock* S. 270, 394. *Hafer* und *Haferstroh* haben große Bedeutung in *Liebesachen*. Im *Böhmerwalde* werfen die Mädchen zu *Weihnachten* ihre *Burschen* mit *Hafer* als *Liebesbeweis*. Der *Kranz* von *Haferstroh* ist das Zeichen *verlorenen Magdiums*. *Liebe* und *Ehe* gehören in den *Bereich* der beiden *Gottheiten*.

- S. XIV. Die 7 *Söhne Adams* treten neben die 7 *Söhne Hackedbergs*, des wilden Jägers bei *Mannhardt* S. 300 und neben die Frau mit 7 Kindern z. B. in den Reigen bei *Böhme* Nr. 65—67.

Das Auftreten der *Gottheit* als *Fisch* zeigen Märchen wie das vom *Fischer* und seiner Frau und das von *Fuldowat*

in Wiffers holst. Märchen. Ebenso deuten die Spiele Salzhering, Fischspiel darauf und manche Kinderreime, z. B. Lübb. B. N. 578 b (zu vergl. 381), auch 109, 110, 418. Bei Woffidlo II 1 S. 19, 20 nennt das Notauge den Barsch: Herr König von Engelland und Prinz Karl von Engelland. Da der Himmel als See (polische See) angeschaut wurde, ist das nicht auffallend. (Ein polischer Berg [= Wolke] bei Lewalter a. a. D. V Nr. 7.)

Zur Dornröschen sage, dem Kerne vieler Hausmärchen, vgl. bes. Müllenhoff's Jungfer Maleen, worin die Befreiung der goldlockigen Sonnenjungfrau unverkennbar geschildert wird.

Ulinger ist der niederländische Halewijn d. i. Elfenfreund (E. Meyer, Myth., S. 62) und erscheint als Nachbild des obersten Gottes. Vgl. neben niederländischen Sagen Pol de Mont's Ballade: Van Halowiins eerste Bruid (in seiner Iris), welche die ganze Liebeszeit in einen Augenblick zusammenzieht.

- S. XV. Das Wirtshaus ist ein bekanntes, oft in Sagen wiederkehrendes Bild des Himmels und seines Gegenstücks, der Hölle, des Nabiskrugs.

Blinder Kuh ist der Rest eines Rummenschanzes, der meist in den Winterwölften vor sich ging und Donars Suchen nach Hammer und Gattin nachbilden und befördern sollte. Der Bullenstall hat noch viele andere, auf die Wolke gehende Namen; sie stehen bei Handelman S. 90 fg. und 109 fg. Eingehend redet über das Spiel Nothholz S. 431 unter Feistermüslern, d. h. Maus im Finstern machen. S. Böhme S. 511, S. 628. Der von Handelsmann erwähnte Name Old Harry (f. o. S. 180), bezeichnet deutlich den Teufel, d. i. Donar, ebenso das französische Colin-Mailard, Klaus der Narr, u. a.

- S. XVI. Hechtebrecht ist eine der zahlreichen Namensformen, in die eine alte Bezeichnung des Himmels oder der Gottheit verderbt ist. Solche sind z. B. Idenstrich, Riesenstrich, Heckenstrich, Hippestrich, Hidenhaden, Hidenidien, Difenbaken, Hakenmafen, Hakenlaten, Hidenbiden, Widenmafen. (S. Woffidlo I 22.) Bei Andre S. 444 gibt es eine Frau Häkebäke, in Nd. Jb. 26 S. 138 heißt sie Frau von Hachepach, bei

Böhme 595 tritt dafür Herr von Rechten auf, Herr von der Däken, Herr von Fäebid, bei Guts Muths S. 398 Herr von Rech.

Kuulsöög wird jetzt sehr verschieden gespielt. Die echte Handlung ist vergessen. Ausdrücke wie Bockerliß (Wöckchen) und Murreli (Murmeltier), such is Loch! bei Kochholz S. 396, Böhme S. 612, gehen auf den suchenden Donar. Die Zahl der kleinen Löcher ist heut unbeschränkt, wird aber voreinst ebenso 7 betragen haben, wie in dem von Kuhn II S. 149 fg. geschilderten Osterbrauche der sieben Sprünge, aus dem der eigenartige Tanz gleichen Namens entstanden zu sein scheint. S. auch Andree S. 470. Es wurde anfänglich Donars Wanderung (später auf Wodan übertragen, den „Wanderer“) durch die 7 Wintermonate bis zur Riesenburgwolke, dem Kessel oder Grüttpott, dargestellt. Wie hier der Ball oder Klotz das Sinnbild Donars oder des Hammers ist, so ist er das vor Zeiten überhaupt gewesen, und erst nach und nach kann man darin die Sonne gesehen haben, wie beim Oster- und Brautball, die von dem hammerführenden Gotte aus ihrem Versteck hinausgeführt wurde. Auch hier leicht mögliche Vertauschung von Ursache und Wirkung. Der Ball am Faden, der nach Böhme S. 558 als Plumpsack dient, zeigt den Übergang; umgekehrt dient im Hinfuß der Plumpsack als Wurfball. Ähnlich springt beim Bleiern der Gott als Stein über die Wasserfläche, um das „Bräutle zu erlösen“. (Die Sonne selbst wurde als brennendes Rad oder Scheibe zu Ostern den Berg hinabgerollt.)

- S. XVII. Zu meiner Deutung der Messerspiele paßt vorzüglich der von Handelmann Nr. 131 verzeichnete Name Himmelhaken. Er besagt doch nichts anderes als: mit dem alten Hakenpflug den Himmel aufreißn. Der Blitz- und Nergott pflügt die Wolke, wie man es auch von Berchta glaubte. Aus dem spaltenden Blitze konnte unschwer ein schneidendes Werkzeug werden, und so kennen manche Volksreime ein Messer, welches teils vom Himmel fällt und Menschen verletzt (z. B. Wegener 54), teils von der alten Hege oder dem alten blinden Hesse geführt wird; so die Waschlöfereime bei Böhme S. 188 fg. und bei Wegener,

Heft 1, 340 u. fgg., in denen die zwei Wetter- und Frühlingsgottheiten walten, Frija als Kage und Heze, Donar u. a. als Müller. Bei Wegener 352 heißt er geradezu Hans Wöfchen, denn auch zu Hans Wurst ist er das Urbild, s. z. B. bei Meyer Volkst. S. 255 die Beschreibung des Fajtnachts-Hansel und seiner Tracht. Selbst als Wolf (Fuchs) schleift er sein Messer, s. vorn Nr. 86. Ebenso enthalten die vielen Rufe an die Weihe bei Wossidlo II 1 S. 251 fg. das Messer; entweder besitzt die Weihe (= Frija) es, oder sie wird damit von dem Rufenden bedroht — wiederum Vertauschung und Vermischung. Auf Frija, nicht auf Donar, zielt wenigstens der Reim bei Wossidlo S. 160: *Wih, Wih, witt, Mit'n roden Titt. Wih, Wih, Wäderheg, Wo hest du dien blankes Mez?* Als Berchta schleudert sogar die Göttin nach dem Aberglauben ihr Beil nach dem Menschen und macht ihn krank. (El. Meyer, Volkst. S. 348, Myth. S. 427.) Die Verwandlung des Hammers und des ähnlichen Beiles hängt möglicherweise mit der Donars in den Schneider (Schnitzler, Tischler) zusammen, welche dazu beitrug, diesen ehrbaren Stand den Neckereien des Volkshumors preiszugeben. *Bock* und *Teufel* wurden seine Gefährten und Vertreter, die *Hölle* ein Teil seiner Werkstatt. Besonders die scherzhafte Aufforderung: *Herein, was kein Schneider ist!* stellt ihn dem Bösen völlig gleich. S. S. 188.

§. XVIII. Wie die Siebenzahl der Wintermonate in Märcen, Reimen und Bräuchen immer wiederkehrt (s. Mannhardt's Zusammenstellung im Verzeichnis S. 749!), so gilt sie auch ursprünglich für die Zahl der Schneckenwindungen und der Ringmauern der Wolfenburg, die der erlösende Held auf dem Springsperde überfliegt. Über die labyrinthischen Zeichnungen und ihre Bedeutung handelt Ernst Krause (Carus Sterne) in seinen Schriften: *Die Trojaburgen Nordeuropas* und *Die nordische Herkunft der Trojasage*, bezeugt durch den Krug von Tragiatella. Derselbe weist, in Anknüpfung an meine im Vorwort erwähnten Aufsätze im Beiblatt der Tägll. Rundschau vom 10. u. 11. Jan. 1901, indem er meiner Erklärung der Hinkespiele zustimmt, auf ältere Forscher hin, die ähnliches vermutet haben, auf die Italiäner *Pitree* und *Ferrara* und den Engländer *Crombie*, der in *History of the Hop Scotch*,

im Journal des Anthropologischen Instituts 1886, auf das Labyrinthspiel des Plinius hindeutet. Labyrinth oder Trojaburg stellen nach Krause's Ansicht die stetig kürzer werdenden Bogengänge der nordischen Sonne am Himmel dar, die als Fangschlingen des Winterdrachens angeschaut wurden. Man vergleiche damit die deutschen Drachensagen (bei Simrock S. 335) und die Frühlingsumzüge mit dem Winterdrachen (ebda S. 544).

Einige bedeutungsvolle Namen des Hinkespiels sind noch: Kesselhüpfen, Tempelhüpfen, Himmelhüpfen, Himmelspiel, Paradiespiel. S. and. in den Spielbüchern.

Ein Rolandreiten auf dem Lübecker Markte bei einem Maifeste der Patrizier im 15. Jahrhundert schildert kurz die Lübecker Chronik von Röse auf S. 214. Vgl. Handelsmann Nachtr. 3. Die von ihm S. 2 und Freie und Hansestadt Lübeck S. 135 beschriebene, bei Guts Muths S. 218 abgebildete Blechscheibe, nach der gestoßen wurde, habe ich auf Lübischem Gebiete nicht aufführen können. — Zu der weiblichen Gestalt als Scheibe vgl. Webers Demokritos B. 12, S. 100, zu Topfwerfen, Hahn- und Gansreiten, Hammerwurf nach der Gans s. Handelsmann S. 21. — S. über Roland noch S. 198.

- S. XIX. Eine eigentümliche Art von Blindstechen wurde hier in den fünfziger Jahren des 19. Jahrh. an den Festen des Jünglingsvereins Feierabend betrieben. Die Teilnehmer wurden mit verbundenen Augen mehrmals auf der Stelle umgedreht und mußten dann mit einer Stange nach einer Pappscheibe stehen.

Die enge Verwandtschaft zwischen Hahn und Teufel und Teufelsgenossen bekundet die Hahnenfeder auf dem Hute.

- S. XX. Derartigen Tafelspielen, die ihrerseits mit den längst verbotenen alten Frühlingsbräuchen zusammenhängen, entspringt die allerorten heimische Unsitte, die Wände mit unzüchtigen Worten und Bildern zu beschmieren.

Zur Besprechung von Glocke und Hammer fügt Handelsmann 93 Coremans Ansicht, der Hammer Donars vertrete die heidnische, die Glocke (die Feindin der Elben — fulgura frango!) die christliche Welt. Der Schimmel ist für Donar in Anspruch zu nehmen, dem in Sagen und Märchen

ein Spring- oder auch Goldpferd eignet. S. Mannhardt, S. 123 u. 212 Anm. Das Roß war ein Sinnbild des Blitzes und Donners.

- S. XXI. Mönch und Nonne beziehen sich in Spielen und Reimen oft auf unsere zwei Götter. Da Fria aus der Königstochter zur Nonne gewandelt war, konnte schon deshalb Donar als Mönch gelten. Dazu kommt, daß unter den Kobolden die vielfach zwerghafte Donarwesen sind, nach Simrock S. 457 einer, der ebenfalls den Feldbau begünstigt und Brot- und Seringopfer beansprucht, Mönch, S. 433 aber Zwerge Bergmönche heißen. Ebenso redet Simrock S. 350 davon, daß die 3 Schwestern, die der Schicksalsgöttin Amt üben, auch Nonnen genannt werden, und vermutet Zusammenhang mit Nornen. Beide, Mönch und Nonne, bezeichnen nach Gutschmuths S. 230 fg., Notholz S. 419 fg., Böhme 554 den Kreisel (s. vorn 324) oder Brummkreisel; dieser geht in Franken unter dem Namen Rudelmadam, wie in Schwaben mit dem Knopfkreisel ein Hergentanz gemacht wird. S. Ernst Meier S. 96.

Es ist kaum zu bezweifeln, daß der Spieldrache, der ja in China noch Volksbelustigung ist, zu den Mitteln rechnet, mit denen man einst in das Walten der Naturgötter eingreifen zu können meinte. In welcher genauen Beziehung er zu Donars Auffahrt steht, ist mir ungewiß. Ich erinnere aber daran, daß der Drache als schädender und nützender Wettergeist auftritt und sich in Regen und Feuererscheinungen (Sternschnuppen, Feuerstreifen usw.) bemerkbar macht, also leicht mit Donar selbst vereinigt werden konnte. S. Simrock S. 379, 457, 544, G. I. Meyer, Myth. S. 156, 217. — Vgl. die Vasilöfereime bei Wegener 340 und 360, wo Drake neben und statt Hege gebraucht ist als Regen- und Schneegeist. Auch er steht gradezu für Teufel. Andree redet S. 388 von Drake, Füerdrake. Wie der wilde Jäger, der ebenfalls Donar vorstellt, läßt er Fleischstücke herunterfallen. Noch bei unsern hiesigen Fischern treckt der Drak am Himmel und nötigt sie, sich vor ihm in Sicherheit zu bringen. Andererseits schmückte das Drachenbild, als zauberhaftes Siegeszeichen Donars, Haus, Schiff, Waffen und Banner der Germanen, zumal der Nordleute, und so

könnten auch damit die Winterriesen bedroht und der göttliche Befreier zur Kampffahrt aufgefordert worden sein.

Welch wichtige Rolle die Schnecke spielte, beweist schon die über ganz Europa verbreitete Kinderfittte des Schneckenanrufes, dessen richtiger Anfang: Schneck im Haus! meist in Schneckenhaus verderbt wird. Vgl. Wossidlo II 1 S. 1367 Snickenhuus, 1380 sogar Sniekhüüschen, dien huus is verbrennt. S. bef. S. 413 fg. Die Schnecke ist aus verschiedenen Ursachen Frija's Tier: 1) wegen der dem Winterdrachen ähnelnden Windungen ihres Gehäuses, 2) weil sie gleich Frija im Frühling aus dem Winterversteck hervorkriecht, 3) wegen ihrer Heilkraft, 4) als Wetterkünderin. Ihre Heiligkeit schuf die Mahnung, sie nicht zu quälen und zu töten, da der Täter erkrankte und Schmerzen leide, s. Nochoholz S. 97. Die Schnecke in ihrem Hause muß gradezu als ein leibhaftes Abbild der eingekerkerten Göttin gegolten haben. Wie man dem Tierlein zurief, doch endlich hervorzukommen, so meinte man die Göttin selbst dazu treiben zu können. Daher rühren denn Reime wie: Die Nonne sitzt im Schneckenhaus, da dünkelt sie sich verborgen. Da kommt der Pater Guardian und sagt ihr guten Morgen. Statt Nonne lautet es bei Nochoholz S. 225: Klosterfrau im Schneggehuß usw. Auch Reime wie bei Böhme S. 289: Dö Klosta-frau im Gartenhaus usw. wie oben, oder: Es sitzt 'ne Frau im Gartenhaus, im Häusle, und der Lüß. B. N. S. 202 mitgeteilte: De Katt de seet in'n Nettelbusch . . . Dor keem de Snider ut Meckelnborg usw. gehören zu diesem beliebten Stoffkreise. Die Nessel ist wegen ihres brennenden Reizes eine rechte Donarpflanze und der Schneider ist eben wieder Donar. Von ihm stammen die Namen Schneidermäus und -laus, z. B. Wegener 240: Sneiderlus, Krup ut dien Hus! Bei Wossidlo II 1 1364: Snidermuus usw. (1368 u. a. Snidermuus). Daher auch beginnt der Schneckenvers in Northeim: Snaid'r, Snaid'r, Doern, Waiss met daine Hoer'n! (Wegener 1, 258); hier wird das Tier gradezu für Donars Dirne (Geliebte) erklärt. Mit anderen Namen wird die Schnecke oder die Göttin selbst angerufen; bei Simrod Myth. S. 503: Kuduk, Kuduk, Gerderut, Steef dien

veer Hörns herut. Dem ähnlich hat Woffidlo II 1 S. 413 aus Odenburg: Anton, Anton, Gederut. Die heilige Gertrud mit den Mäusen, die nach Volksglauben im Gewitter, der Vermählung Donars und Frijas, geboren werden, ist gleichfalls eine Erscheinungsform der Göttin. Merkwürdig ist hierbei, daß allein der Germane ein Schneckenhaus kennt, die übrigen Völker, auch der Engländer, nur eine Schale. — Eine wertvolle Bekräftigung meiner Meinung über Frija im Schneckenhaus sehe ich in dem von G. Keller in den Leuten von Seldwyla 32. Aufl. B. II S. 198 beschriebenen „schönen Schnecken, in dem eine kleine Mutter Gottes sitzt in Gold und roter Seide“.

- E. XXII. Die Heiligkeit des Eies, durch allerlei abergläubische Bräuche bestätigt, wird aller Welt verkündet durch das vom Osterhasen gelegte Osterei, dem Spielwerke nicht nur der Kinder, sondern auch der Großen zur Osterzeit. S. Virlinger, Volkstümliches aus Schwaben, B. 2, S. 112 fg., und ders., Aus Schwaben, B. 2, S. 74 fg., Ruhn II S. 152, wo das Eierlesen im Wettstreit mit einer andern gleichzeitigen Handlung beschrieben wird — übrigens Ähnlichkeit mit dem oben 173 b mitgeteilten Messerspiele. Spiel und Verehrung erklären sich am besten aus der bevorstehenden Frühlingserwartung. Wie aus dem erstenden Ei ein scheinbar totes Wesen zu frischem Leben hinaustritt, so wird durch die Spaltung der Wolke die Göttin mit ihrem Lenzwalten hervorgerufen. Darum ward sie selbst samt ihrer Wolkenhülle als Ei gedacht, wie Nuß und Bohne (*Vicia Faba*) aus ähnlichem Grunde Frija und ihrem Gatten geweiht waren. (Bohnenkuchen, Bohnenlied.) — Die vom Reime gesprengte Bohne war außerdem das Sinnbild der Unkeuschheit (*vulva*) und darum ihr Genuß vielfach untersagt. — Das Aufschlagen der Nuß, die bekanntlich Liebeszeichen ist (s. Nüßepflücken Lüb. B. N. 194), erschien als Öffnung der Wolke, wie aus mancherlei Zügen in alten Erzählungen zu entnehmen ist, z. B. vom Landsknecht, der mit seinem „Hammer“ eine Nuß aufschlägt und dadurch die Liebe einer Frau gewinnt. In der Edda wird Freya selbst von Voli in einer Nuß versteckt und fortgetragen. — Hatte das Ei erst jene Bedeutung gewonnen, die grade von den Rätselfeln bezeugt wird, so waren

Jüge und Redensarten leicht möglich, wie: Die Gans legt ein Ei, die Kage hat Eier gelegt, der Wolf, der Fuchs, der Hase legen Eier (Hasenei). Gans und Kage ist Frija, Wolf, Fuchs und Hase aber Donar, der ja das Ei bricht oder bewirkt, daß es entzwei fällt, wie es im Spiele 77 b heißt. Vergl. Mannhardt S. 13 und 417 fg. — Der Hase scheint nicht bloß wegen seiner Fruchtbarkeit Donars Tier zu sein, sondern wegen seiner Sprungkraft und schnellen Bewegung, mit der er aus dem Busche fährt wie der Blitz aus der Wolke. Seine Stellung zum Gott, die ihm in Norddeutschland den Namen Marten (Martin Nachfolger Donars) gebracht hat — auch Lampe = Lantbercht? —, läßt ihn wie den Fuchs in dem Ausdruck: der Fuchs braut, im Nebel rauchen und Brot und Eier backen; s. Birlinger, Aus Schwaben I S. 377. Das oft besprochene Hasenbrot möchte hier seinen wahren Anlaß haben. Die Ostertage heißen in Schwaben gradezu Hasentäg. Bohne und Hase sind vereint in dem Ratespiel: Auf welchem Finger sitzt der Haas? (Crist Meier a. a. D. S. 124.) Über die elbische Art des Hasen, die ihn zu einem bösen „Angang“ macht u. a. m., s. Birlinger, Aus Schwaben, B. 2, S. 196, 201, 377. Hase und Ziege sind in Schwaben Oster Speisen. Dagegen waren nach Cäsar (Gall. Krieg 5, 12) Hase, Gans und Huhn den alten Britten zu essen verboten. Später, als die Germanen den Esel kennen lernten, bikam der Hase diesen zum dämonischen Genossen und Vertreter, wie Mannhardt S. 409 fg. ausführt, durch Mißverständnis der Verkleinerungsformen: heselin, hesiken, heselken; es kann aber auch die Ähnlichkeit der beweglichen langen Ohren mitgewirkt haben.

- S. 5. Glöckchen und Röchchen in derselben Verbindung bei Böhme 59 in einem Ringelreigen nach Frischbier 669. Bei Böhme S. 203 und Wegener 1050 kommt Maria selbst in einem bunten Rocke mit hundert Glocken die Treppe herunter. Dagegen hält in einem Schummerliebe bei G. I. Meyer Volksf. S. 119 eine der drei Schicksalschwester: o Glöggli inn der Hand, um Tod und Himmelfahrt anzuzeigen.

- §. 12. Böhme S. 551 hält die Zeile: Der Kirschbaum hat sein Laub verloren, für Änderung aus: Fischbaum usw., welches seinerseits beruhe auf dem Spiele von der Müllerin: Müller hat sein Weib verloren. Wenn er aber diese Spiele auf ein verschwundenes Spottlied zurückführen will, so irrt er. Sie bieten eine Darstellung von Donars (des Müllers) Suchen nach seiner Gattin. Eher könnte solches Spottlied, wie er anzieht, aus dem Müllerspiel hervorgegangen sein, dem allerdings auch unser Spieltext sein Dasein schuldet.
- §. 13, 14. Nach Mannhardt S. 133 heiligt Blau als Bligfarbe Pflanzen dem Donar. Darum führt z. B. der Gundermann den Namen Donnerrebe.
- §. 18. Zu den Spielversen: Alle meine Enten, die zur Zeit hier sehr viel gesungen und mit drolligen Gebärden begleitet werden, füge ich noch einige andere:

Alle meine Bleisoldaten
 Stehn hier aufmarschirt,
 Links ist die Wache,
 Rechts das Quartier.

Alle meine Püppchen,
 Henni und Marie,
 Schlafen, ach, so süße,
 Bis ich wecke sie.

Puppe, Puppe, tanze,
 Schenk' dir auch ein Ei!
 Puppe will nicht tanzen,
 Wirft das Ei entzwei.

Statt tuä tuä in Vers 3 braucht man auch den Lübeckischen Lockruf Prüte Prüte!

- §. 21. Tirolerland und Jerusalem stehen für den Himmel, in den Donar, das Murmeltier, welches die 7 Wintermonate verschlafen hat, fahren will. Vgl. das Spiel: Die Reise nach Jerusalem, wobei Plumpsack oder Stock nicht fehlen, Böhme 621.
- §. 30. Unserm Spielliede vom Apfelmädchen ist unter den mir zu Gebote stehenden vollstümlichen Liedformen am ähnlichsten folgende, von Dr. Crull in Wismar mit zugestellte

und in den 40er Jahren des vorigen Jahrhunderts in Jena
gefangene:

Es ging ein Mädchen in die Stadt,
Die Äpfel zu verkaufen hat.
Sie ging die Straßen auf und ab:
Wer kauft mir meine Äpfel ab?
Da kam ein junger Springinsfeld,
Dem dieses Mädchen wohl gefält.
Mein Kind, die Äpfel mag ich nicht,
Die Äpfel sind ja säuerlich.
Ach nein, mein Herr, sie irren sich,
Die Äpfel sind nicht säuerlich. —
Ihr Mädchen, nehmt euch wohl in Acht,
Daß man euch nicht zum Tambour macht,
Denn habt ihr erst die Trommel an,
So kriegt ihr wahrlich keinen Mann.

Andre Literaturnachweise Niederd. Korr. VI. 24, S. 88.

- S. 31. Das verdorbene Käpplein (s. unter Nr. 57) hält
Böhme 352 für eine Umbildung des Volksliedes vom
Faltenrock oder Paltock, Erk.-Böhme, Liederhort
III 513. Das Verhältnis ist vielmehr umgekehrt.
- S. 32. Über Zusammenhang des Kirmesbauern mit andern
volkstümlichen Liedern, als da sind: Das studentische Fuchslied,
Ein Schneider hatte eine Maus (Laus), Ich ging mal bei der
Nacht, denen dieselbe Singweise zukommt, s. Zeitschr. des Vereins
für Volkskunde in Berlin 1904. Jahrg. 14, Heft 1.
- S. 33. Statt des Bauern kucken bei Böhme 388 und Ernst
Meier 369 Fuchs und Ruckul zum Fenster heraus — Beweis
für Donar. Vgl. zum Schlusse des Textes Ernst Meier
386: Frau Ros, worin auch ein Schlüssel auf dem Ofen
vorkommt und der in meiner Einleitung S. XVI angeführte
Spruch von Engel und Teufel.
- S. 38. Reigen 63 ist am Südharze als Klosterspiel von
Thlefeld bekannt und wird zu Ostern mit Vorliebe von
jungen Mädchen gespielt. Der Anfang lautet dort: Es
kommen drei Herren aus Thlefeld, Samariko-
late (= Sancta Maria colatur). Daran schließt sich sofort
der Murrektertanz Nr. 44. S. Tägl. Rundschau Unt.-Beilage

vom 2. April 1904. Für den Sinn der Handlung ist ferner der Pantoffel wichtig, der bei Böhmé 279 und bei Ernst Meier 381 erscheint: Es kommt ein Herr mit einem Pantoffel (= Donar mit Hammer).

- S. 47. Plumpsack und Klumpsack bezeichnen beide einen geknoteten, zum Klumpen geballten Sack (oder Tuch), der mit dumpfem Schalle aufschlägt. S. Paul, Deutsches Wörterbuch. — Das Spiel beschreibt Kuhn II 135 als Spiel beim Osterfeuer. Die Teilnehmer stehen mit einwärts gewandtem Gesichte um den Holzstoß und einer nach dem andern geht mit dem Plumpsack herum und spricht: Kief di nit üm, dat Fößken, dat kümmt! In Bremen heißt es: De Foh geht herüm, bei Ernst Meier 388: Der Fuchs geht rum; ebenso bei Lewalter 2, 28 u. anderen.

- S. 49. Vers 77 b verzeichnet aus Schüze's Holstein. Idiotikon Hochholz a. a. O. S. 392 und fügt dazu aus Appenzell den Reim: Fesli gläd, Niemand gsäd, d. h. Tüchlein hingelegt, Keinem gesagt, was mit dem Schlusse von 77 a übereinstimmt. Der Lunzi, der bei Hochholz Donar und den Hammer bedeutet, findet sich bei Birlinger, Aus Schwaben I S. 206 als Lonze:

Der Lonze kommt, der Lonze kommt,
Dear wird di lehren tanzen,
Der Teufel kommt, der Teufel kommt
Und schoppt di in den Kanzen.

Der Lonze gilt dort als schreckender Geist eines Schatzgräbers, ist aber auf Donar = Teufel zurückzuführen. Der betr. Vers lautet bei Hochholz:

Der Lunzi hunt, der Lunzi hunt
Mit sine lange Füsse,
Fich siebe Fohr im Himmel gfi,
Hät wieder abe müesse.

Hierin ist Donar mit Fritja vermischt, was in dem ähnlichen Reime von der alten Mutter (Vüb. B. N. 123, 123 a) vermieden ist. S. Böhmé S. 558 zwei andere Verse. Vgl. dort noch Nr. 381, Raze und Maus, wozu im Elßaß gesungen wird: D'r Lüri kumt.

- S. 51. Statt böses Tier heißt es bei Ernst Meier 374 böser Geist, in Dessau böses Kind.
- S. 56. Mutter Hex kommt! Wenn von Ruhn und Schwarz S. 519 für zulässig erklärt wird, die Formel: Die Hexe kommt! auf das weibliche Wesen zu beziehen, welches im weiteren Umkreise von Braunschweig unter dem Namen de olle Haafsche als Schreckgespenst bekannt ist — s. ebda S. 416, 429 und Andree S. 327 —, so muß ich meinerseits dem beipflichten. Denn auch hierzulande lebt oll Mudder Haafsch im Volksmunde in mehreren Redensarten fort: De het hild as M. H., un dorbi hadd de man een Grootbohn to Kühr. Se löppt as M. H. Se het en Hiddel as oll M. H. He het dat hild as M. H., de p—ft in'n Gahn ut. He fritt (leeft) as M. H. M. H. freeten Wagenrad un meen, dat weer en Kringel. In diesen Reden erinnern Schnelle und Gefräßigkeit sehr an Donar und seinen Blix. Und in der Tat hat man mit Recht Mutter Haafsch für Frau Harke angesprochen, die bes. in der Mark Brandenburg zuhause ist und für Frau Holle (Frisja) eintritt — Ruhn u. Schwarz S. 415 fg. Ebda wird der Haak und der Haken als männliches Seitenstück erwähnt; derselbe erscheint bei Frischbier Nr. 665 als Vader Hake in Verbindung mit Mutter Hempelland (wohl = Engelland) und ist hier deutlich als Donar zu fassen. Die Namen Haak, Hake, Haafsch gehören lautlich mehr zu Hagen — s. o. S. 180 — als zu Harke. — Ob auch Hakenmann und Hakenfräulein, bei Gl. Meyer Myth. S. 200, 202, hierher zu ziehen sind?
- S. 57. Unter der Benennung Roland hat Böhme 449 ein dem Värenschlag ganz ähnliches Spiel, bei dem sogar der Ruf erschallt: Roland — Holland. Daneben beschreibt er unter Nr. 450 zwei verwandte Spiele: Värentreiber und Teufel an der Kette. Ein andres derartiges Spiel bei Springer, Buch des deutschen Knaben S. 83: Holland und Seeland. Darin ist der Kampfstruf der beiden Jänger: Holland, Seeland, Brabant und Schottland!, lauter Ausdrücke für das Himmelreich. — Wie in Bär und Murreltier sah man auch im Igel den im Winter hammer-

losen, untätigen Donnergott, daher das Märchen Hans, mein Igel u. a. m.

- S. 58. Über Donar als Müller s. Mannhardt S. 398, Anm. Anlaß boten die Schneeflocken und die Ähnlichkeit des Hammers mit einer Mörserkeule zum Zerstampfen des Kornes.
- Eine neuere Abart des Tack's heißt Ums Biered. Die Knaben wählen zum Spielort ein Häuserviereck und die umgebenden Straßen. Vom Male aus verstecken sie sich hinter den Türen und suchen ungesehen von der andern Seite her ins Mal zurückzugelangen. Die Abgeschlagenen müssen mit suchen.
- S. 63. Das Richterspiel steht recht ausführlich bei Ernst Meier Nr. 418 als Richterles; als Gerichtsherr tritt der König auf.
- S. 68. Für Alle Vögel fliegen hoch! kennt Ernst Meier Nr. 423: Auf Hirschhorn! Es werden Tiere mit Hörnern gerufen.
- S. 70. Stirbt der Fuchs usw. wird ebda 384 anders angegeben als bei Böhme 573.
- S. 71. Zu Scherenschleifer bringt Wegener 2 S. 226 einen zweiten Vers. Schiebeliebelein ist entlehnt aus Schagliebelein bei Yewalter 2, 22 u. öfter.
- S. 79. Der Ausdruck Keesjunge hängt vermutlich mit mittelniederd. katsen, Fangballspielen, zusammen, mittelniederländ. kaetsen, ketsen (Doornkaat-Koolman, ostfries. Wörterb.) und befaßt: Werfer. S. Nd. Korr. Bl. 24, S. 77. 93. Die Erklärung Käsewerfer ist nicht rund abzuweisen; jedoch liegt darin nicht grade ein Beweis, daß z. B. in Potsdam Käsejungen und Käse gefagt wird.
- S. 86 lies Messer stecken, Messer stieß.
- S. 89. Nr. 179 lies Kugel am Bunde. Ein anderer Name ist Luftkegelspiel, so in Berlin.
- S. 90. Ein dem Dreebuch verwandtes Spiel beschreibt Andree S. 443 als Bickwerfen. Die Bicke ist ein fußlanger Holzhaften, der mit einer Keule herabgeworfen werden muß.
- S. 91. Klich und Klinkle bezeichnen nach Doornkaat-Koolman ostfr. W. unter klinko ein eingefügtes Kerbholz. Kliester ist wohl an Kleister angelehnt, wie deutlich in dem Namen aus Herrenburg.

- §. 92. Barduch führt, wie Ernst Meier §. 147 bemerkt, im Arabischen den etwas anklingenden Namen Sakud. In seiner genauen Beschreibung des Spiels findet sich auch unser Strahl in beschränkter Bedeutung als Strohl.
- §. 101. Der beim Ringreiten einst gesungene Vers (Vüh. B. N. 588): Ich kann mien Frau in't Bedd nich finn' usw. paßt dem Sinne nach wohl auf Donar und Fria.
- §. 104. Der Kletterbaum trägt in Frankreich den bezeichnenden Namen mât de Cocagne. Cocagne ist das Kuchen- oder Schlaraffenland, von dem das Volksfest selbst so genannt wird.
- §. 110. Statt Himmelfahrt heißt das Spiel, welches man auf dem Lande gern zum Zeitvertreib für all-ein zuhause bleibende Kinder aufgibt, in Herrenburg Mistfahren. Für Zahlen werden auch Buchstaben gebraucht.
- §. 111. Der Mühlreim lautet nach Wegener §. 224 im Magdeburgischen:

Stripp strapp strull, Miene Möll is full,
Miene Mölle gait, Diene Mölle stait.

Ein anderer mir aus meiner Kindheit erinnerlicher Reim dabei ist: Ich ziehe meine Mühle zu Und nehm' mir eine (bunte) Kuh.

- §. 116. Nach Wegener Nr. 471 wird der Zusatz in Dövenstedt b. Magdeburg als Rätsel verwandt in folgender Form:

Sicherlich sag' ich's:
Kann ich's, so wag' ich's,
Des Abends beim Mondenschein
Nehm ich das Leiterlein,
Steige in's Fenster rein
Zu des dicken Bauern sein Töchterlein.

- §. 121. Kage und Maus betitelt sich bei Ernst Meier 407 ein Würfelspiel mit Bohnen, bei dem mit 4 Bohnen ein Kessel gebildet wird. — Die Nummern 273—276 irrig statt 273 a, b, c und 274.
- §. 122. Mehrere unserer Scherzspiele, sowie einige der anderen, sind als Drischleg (Dreschfest)-Spiele im bairischen Ober-Innviertel beschrieben in der Ztschr. d. Vereins für Volkskunde, Berlin 1904. Ein hiesiges Scherzspiel ist noch folgendes:
Man fragt ein Kind: Hast Du schon mal einen Schimmel gesehen? „Ja.“ Bist Du schon mal bange

gewesen: „Nein.“ Dann macht man plötzlich eine Arm-
bewegung, daß es erschrickt, und ruft: Siehst Du, Du
bist ja doch schon hange gewesen!

- §. 123. Statt Maikatt sagt man in Thüringen Maiochs.
§. 129. Knipser heißt in Schwaben Hexenklavier, Ernst
Meier §. 96.
§. 133. Das Anstieren könnte in der Göttersage wurzeln;
vgl. die bekannte Scherzrede von Bauer und Gule, z. B.
in Simrock's Kinderbuch 926.
§. 136. Zu Margarethen- und Marienblume für Gänse-
und Wucherblume gesellt sich, die Beziehung zu Fritja sichernd,
der schlesische Name Frueblümlein. Hübsche Entstehungs-
sage bei Söhns §. 69. Die heilige Margarethe wird
zur christlichen Sonnengöttin schon durch die Legende gestempelt,
sie sei von einem Drachen verschlungen, aber aus seinem
plagenden Bauche unverfehrt wieder hervorgetreten. Doch auch
sie ist wie die alte Göttin zur Hexe geworden, s. Gl. Meyer
Volksk. 256: Die Hex oder lange Gret.

Der Hirschkäfer, auch Donnerkäfer oder puppe
genannt, eignet Donar wegen seines Hirschgeweihs und seiner
Vorliebe für die dem Gotte heilige Eiche. In Thüringen und
sonst hält man das Haus, auf dem er sich niederläßt, für feuer-
bedroht. Kuhn und Schwarz §. 377 berichten aus
Lautenthal im Harze, daß der Käfer im Frühling wie ein
Hahn eingegraben und blind nach ihm geschlagen wurde.

- §. 145. Die Zahl 55 erscheint in den Reimen mehr als einmal.
Woffido II 1 §. 399 führt 44, 55, 77, 99 als vollständige
Ziffern an.
§. 163. An Rätzel 124 lehnt sich der Scherz an:

Dat is en Hafen,
Un dat is en Stafen,
Dat is en Graden,
Un dat is en Krummen,
Un wer dat nich weet,
Dat is en Dummen.

§. 166. Nr. 151. Bauernlatein.

Kufortis
Stalleris.

Vgl. Woffidlo I 964—966.

- §. 173. Wenn ich Volksreim 1a zusammenhalte mit dem Reime von Hans und Pipengreet (Lüb. B. N. 290) und mit den bei Woffidlo II 1 Nr. 1613 usw. stehenden Schilderungen der Tierhochzeit, in denen das himmlische Reich Pipenhagen genannt wird, so kann ich mich des Verdachts nicht entschlagen, daß obiger Vers denselben Gegenstand behandelt, wie der §. 191 angeführte: Müller hat sein Frau verloren. Pipe scheint scherzhafte Benennung Donars zu sein, der ja oft Hammer heißt. Pipe aber und Hammer vereinigen sich im Sinne von Phallos. Vgl. die §. 189 erwähnte Erzählung vom Landsknecht und die alten Schwänke und Reime von Böttcher, Frau und Hammer. S. z. B. Gottfried von Reifens Lied: Ez fuor ein büttenære vil verre in frömdiu lant. Bartsch, Deutsche Liederdichter des XII.—XIV. Jahrh. 1864, S. 155. Der Name Pipenhagen ist, wie Woffidlo S. 439 bemerkt, fast auf Strelitz, das östliche Schwernin und Pommern beschränkt. Ein Dorf dieses Namens liegt dort zwischen Labes und Schivelbein. An dieses könnte sich nach Art der Volksüberlieferung und -umdichtung das mythische angeschlossen haben. Übrigens gilt Pipenhagen nun auch als Personennamen bei Woffidlo S. 1618—22: Pipenhagen weer nich in, nich to huus.

- Zu §. 186. Zu Donar als Urbild Rolands vgl. §. 180 und 194. Dazu stimmt die Entdeckung, daß der heilige Donnerbart (*Sempervivum tectorum*) auf dem Haupte des Rolands zu Brandenburg eigens eingepflanzt ist. Der Name ist eben wieder auf des Gottes Gegner übergegangen.

Verzeichnis
der
Spiele und Textanfänge.



Die Zahlen geben die Seite an.

A.

Aben, Aben ist beed Di an . . .	72
Abraham hatte sieben Söhne . . .	17
Adam ging	15 16
Adam hatte sieben Söhne . . .	17
Adebor	112
Afnehmen	134
Allein aufstehen	126
Allein in diesem Ringe	11
Alle meine Entchen	17
Alle meine Enten	18 191
Allemerall	119
Alle Vögel fliegen	68
Amor-Reigen	15 16
Am Rheine, am Rhetne	20
Antmann, Kläger	63
An die Wand werfen	85
Anspitzen	85
Anstieren	123
Auf der See, da fahren wir . .	22
Aufströndeln	85
Auß dem Kreis zicken	82

B.

Balancieren	109
Ballerbüß	129
Bangemachen	196
Bärenschlag, Bärklopper . . .	56
Beerloch	56

Besen (Binsen)	130
Bibaden	84
Biebeereneßen	105
Bierfuchß, Bierklopper	56
Binsen und Rohr	135
Blasrohr	128
Blätter	135
Blau, blaue Seide	7
Blauer, blauer Fingerhut . . .	14
Bleiern	90
Blinde Kuh	45 46 62
Blind führen	66
Blind stehen	186
Blumen	135
Bockspringen	108
Booheln	89
Böses Tier	51
Böttcherspiel	48
Bräutigamgreifen	102
Breduch, Bobuch	92
Brotverkauf	45
Brückenspiel	38 39
Drummen	87
Brummküsel	131

D.

Da drüben auf dem Kirchhof . .	13
Dame	111
Das gemeinsame Spiel	61

Das ist hin, und das ist her . . . 114	
Das ist kurz, und das ist lang . . . 115 117	
Dat is en Haken 197	
De Goos, de Goos, de leggt . . . 49	
De Hahn, de Hahn 125	
De het keen Hemd an 126	
Der Hahn ist tot 51	
Der Kirschbaum hat sein Laub verloren 11	
Der Sandmann ist da 39	
Der Wolf ist nicht zuhause . . . 51	
Deutsche und Franzosen 60	
Die Anna saß 27	
Die Anna schrieb 28	
Dies ist der Hut 119	
Dies ist kurz, und dies ist lang 117	
Die Tiroler sind lustig 21	
Dit (de) is die, un dat (de) 118	
Domino 121	
Donnerbüß 129	
Dornröschen-Reigen 24—26	
Dornröschen schlief 26	
Drachen 132	
Dreebuck 90	
Dreimal um den Kessel 23	
Dritten abschlagen 49	
Dritten jagen 58	
Du alter Vater Abraham 67	
Du heft sälwern Lepel stahlen 123	
Durchlaufen 55 85	
Duw' in'n Pott 104	
E.	
Eenen rin 83	
Eens keem en Jüd' 68	
En unnen, een baden 77	
Eierball 80	
Eierlaufen 106	

Eiertreten 109	
Ein Bauer fuhr ins Holz 32	
Einmal, als ich reiste 20	
Ein Schäfermädchen ging 30	
Erbenschießer 128	
Erde und Himmel 100	
Erlösen 84	
Es donnert, es blizt 122	
Eselreiten 78 105	
Esel, wo kümmt Du her 46	
Es ging eine Bäurin 31	
Es ging ein Mädchen 30	
Es kommen zwei Herren 37 66	
Es kommen drei Weisen 65	
Es kommen zwei reisende 65	
Es kommt eine Dame 38	
Es kommt ein Herr 36	
Es kommt ein Kaufmann 68	
Es kommt ein Mann aus 66	
Es kommt ein reicher Vogel 23	
Es regnet auf der Brücke 8 9	
Es ritt ein Jäger 29	
Es sitzt 'ne Frau im Kinglein 4	
Es trieb ein Schäfer 35	
Es wollt' ein Jäger 29	
F.	
Fangklipp 78	
Farbe raten 65	
Fassen in de Hud 58	
Fauls Ei 48 49	
Figuren werfen 109	
Fingerraten 63	
Fingerschlagen 95	
Fisch, Lisch 124	
Flieder 136	
Flitzbogen 128	
Floria Floria 7	
Frau Rose 40 41	

Frosch	132
Fuchs aus dem Loch	57
Fuchs und Gänse	52—54
Fuchs, Vogel und die Zuzer	120
Fußstemmen	95
Füürriten	93

G.

Gänseblume	136
Gänsemarsch	106
Gänsepiel	119
Gebt Acht auf Eure Füße	18
Geh' in den Kreis	15
Geh' und stell' Dich wo hin	126
Geld aufnehmen	125
Glocke und Hammer	120
Golbschwan und Silberschwan	76
Guten Morgen, Herr Fischer	49
Guten Tag, Herr Meister	43
Grad oder ungrad	64
Gröön Hering	59
Grünes Gras, grünes Gras	10
Grüttpott	100

H.

Habicht und Kotkehlen	56
Hackappel	88
Hahn, ik seh di	60
Hahnschlagen	104
Hamborg wisen	126
Hambörger Eikenbittergang	107
Hambörger Snellböper	131
Hamer, Kiel un Bloed	94
Händeschlagen	71
Häschen in der Grube	50
Hase und Jäger	50
Hentelpott	109
Hest de Murr	122
Hest Du Schaap stahlen	123

Heuschwingen	110
Heuspringer	136
Himmelfahrt	110
Himmelsleiter	98
Himmel und Hölle	100 133
Hinkefoot	100
Hinkefuß	57
Hinkelbei, Hinkels	100
Hinkepott	57 100
Hinrichten	125
Hirschfang	84
Holland	100
Holl up de Brügg	38
Holt verstemen	63
Hottehü, Hottepeerd	130
Hud in de Kruuch	58
Hüpfen	100
Hüpfkampf	94
Hüpfesoh	57
Hüppepeerd	130

I.

Im gemeinsamen Kreis	61
Im Keller ist es duster	62
Im Kreise	78
Im Winter, im Winter	20
Ich bin die Frau von Hechtebrecht	67
Ich fahr' aus	110
Ich fröhlicher Mann	18
Ik mag so gern	51
Ik fish	69
Ik seh mal wat	65
In de Kul	83
In'n Pott	85
In'n Pott ziden	84
In Polen steht ein Haus	32
In's Loch	83
In Zudelbraff	106
Is Kludder Roden to Huus	41

Zst die schwarze Köchin da	26
Zägerball	80
Zatob, wo bist Du	62
Zumfernfahren	102
Zumfernreiten=Schlagen=stechen	101
Zumfernsmiten	90

K.

Kaaf	90
Käfer	136
Karraboll	128
Kartenspiel	121
Kastanie	132
Katerschlagen	104
Katze	113 121
Katze und Maus	50 121
Keesjungen	79
Regeln	89
Kellasten	62
Kettenreißen	93
Kibitlopen	107
Kinderklapper	129
Klapper	129
Klee	135
Kliesterbuck	91
Kling Klang Gloria	24 25
Klippball	78 79
Klöterbüß	129
Klumpfad	47 48
Klüüs	91
Knaßbüß	129
Knarrding, Knarrer	129
Knipser	129
Kobold	55
Kohschiet und Karte	87
Komm mit	49
Komm wir woll'n spazieren	51
Königsball	75—77
Koppheister	108

Koppstahn	108
Kranke Frau	124
Kranzfahren	102
Kranzstechen	101
Kranz wolln wir winden	8
Kraut und Lot	110
Kreisball	78
Kreisel	131
Kreispiel	82 96 97
Kreisziehen	93
Kringelbiten	105
Kringelgreifen	103
Krone greifen	103
Kugel am Bande	89
Kußblume	135
Kümmt en lüttje Frau	16
Kürbis	132
Kuulschott	83
Kuulsödg	80

L.

Landgatschen	88
Lange Reihe	85
Langklipp	78
Laß mich durch	39
Laternen	133
Leinwandmessen	43 44
Leztes Paar herbei	58
Lichtbeißten	105
Lieb Anna saß	28
Liggenlaten	84
Linnmeten	43 44
Lirum Larum Döffelstiel	67
Lütt Lütt leest noch	70

M.

Macht auf das Tor	22
Magst Appel	122
Maitäfer	136

Trauer über Trauer	12
Treppenball	75
Tritt in den Kreis	15
Tröndeln	82—85 91
Tuchziehen	95
Tunnbandlophen	131

U.

Uhrenspiel	51
Umdrehen	109
Umkieken	109
Ums Biered	195
Uphängen	112
Ut'n Kübel steuten	127
Utschitels	83
Ut wecke Döör will de Haf' .	122

V.

Vadder in'n Wind	57
Vagel, fleeg ut	42
Vierball	80
Vogel, flieg aus	42
Vogelhändler	42 43
Vogelschießen	103
Vom Steine ziden	82
Von Baum zu Baum	69
Von een Sied na de anner .	55
Von Klink zu Klink	69
Von Staten zu Staten	69

W.

Wagenwulf	58
Wasser aufwischen	127
Wassermühle	131
Watte pusten	70
Wegerich	135

Weidenpfeife	130
Wenn wir fahren auf der See	21 22
Wer die Gans gestohlen hat .	24
Wer fängt, ist König	75
Wer hat den Schlüssel zum	Garten 27
Wer sich ins Kloster will	begeben 13
Wer will haben, der	123
Wettlophen	106
Wide Wide Weide	6
Wie gefällt Dir Dein Nachbar	70
Willst Du, daß wir schweigen	62
Wimm wamm wee	50
Windmühle	131
Wippwappen	107
Wir gingen dreimal	33
Wir treten auf die Kette . . .	6
Wir wollen die weisen Frauen	fragen 9
Wir wollen einmal spazieren	gehn 71
Wißt Du wat Drögs	123
Wo bist Du denn gewesen . .	47
Wo heet de Fluß	123
Wolf und Schafe	52—54 112
Wollt ihr wissen, wie der Bauer	19
Wollt ihr wissen, wie's die	alten 19
Wöltern	109
Wo seid ihr denn so lange	gewesen 34
Wo wohnt Fruu (Vadder) Hof'	40 41
Wucherblume	136
Würfelspiel	119
Wußtbiten	105

B.

Rahnarzt spielen	124	Bid, Spann un Duum	83
Zaubergerät	133	Bide Bide Regen	7
Bed	58	Bitterspiel	133
Zeugnisball	76	Budball	75
Bideu (Bidsen)	83	Zuerst in den Kreis kommen .	127
Biden von Turm	84	Zusehen	120



~~11~~ FEB 17 '45

26286.55

Lubecker spiel-# und ratselbuch;

Widener Library

003685052



3 2044 089 087 696