



UNIVERSITÄTS-
BIBLIOTHEK
PADERBORN

Westfälisches Spielbuch

Lehnhoff, Wilhelm

Dortmund, 1922

8. Lauf und Kriegenspiele

[urn:nbn:de:hbz:466:1-99391](https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:466:1-99391)

8. Lauf- und Kriegenspiele.

Jetzt tummeln sich die Jungen und Mädchen im Garten. Wie übermütig sprudelnde Wellen wogen in den Gasspielen die Spielreihen. Welche Lebensfülle im kindlichen Spiel! Dieses Tummeln und Tollen, dieses freudige Mühen und Muskelregen um ein Nichts, und doch Quickung und Verjüngung des ganzen Wesens. Da sind alle guten Lebensgeister auf dem Plane. Paul Georg Münch.

1.

Kriegenspiele.

Ein Knabe steht im Freimal, im „Pax“. Er setzt — wie zu einer Trompete — die Hand an den Mund und ruft: „Tut, tut, dei nit iutläupet, dei is et.“ Mit dem Rufe läuft er aus dem Mal und sucht einen der fliehenden Knaben zu haschen oder anzuschlagen. Kann er nicht mehr „uuuh“ rufen, so muß er versuchen, ohne gehascht zu werden, hinkend den Freiplatz zu erreichen. Die „erjagten“ Spieler müssen mit dem ersten Spieler gemeinsam auslaufen und heimhinken. Der Letzte wird im nächsten Spiel Erster.

Eingeleitet wird das Spiel durch Abzählreime:

Enter, tenter, Dintensaß,
Geh' zur Schul' und lerne was.
Wenn du was gelernet hast,
Sollst du heißen Hans.
Enter, tenter, teramenter,
Enter, tenter, aff!

Eins, zwei
Polizei,
Drei, vier
Offizier,
Fünf, sechs
Alte Hex,

Sieben, acht
Gute Nacht,
Neun, zehn
Schlafengehn,
Elf, zwölf
Kommen die Wölfe.

2.

Hüschenspiele.

Der „Krieger“ wird ausgezählt. Die übrigen Spieler laufen weg oder setzen sich in die Hude (Aniebeuge). Im

Kreife Beckum setzt sich das Kind, dem es gelungen ist, sich vor dem Fänger zu drücken, um ein wenig im Laufen auszuruhen, ins Hüdschen und singt:

Ich sitte op minen Klösken
Un luse minen Bökken (Flachs=Wooden).

3.

Englischkriegen.

Durch Auszählen wird ein Krieger oder Fänger bestimmt, der einen der übrigen Spieler mit der Hand zu schlagen sucht. Trifft er ihn, verwundet er ihn, so muß der Verwundete an seine Wunde (die berührte Körperstelle: Arm, Hand, Bein, Knie, Rücken, Kopf usw.) die Hand halten und in dieser Haltung wieder einen anzuschlagen suchen. Der Fänger ist frei, wenn er einen Spieler durch Anschlagen zum Fänger gemacht hat.

4.

Erlösungskriegen.

Eine Zahl Jungen; etwa ein Drittel davon sucht die übrigen zu fangen. Wer angeschlagen wird, muß auf derselben Stelle stehen bleiben und eine Hand hoch heben. Sehen seine Parteigenossen die erhobene Hand, so eilen sie herbei, um ihn zu berühren, zu erlösen. Der Erlöste ist wieder frei und ein neues Ziel für die Häfcher.

5.

Böser Wolf, krieg mich!

Ein Kind versteckt sich hinter den Bäumen. Die übrigen Kinder fassen sich an, gehen zwischen den Bäumen spazieren und singen:

Wir woll'n einmal spazierengehn,
Ob der böse Wolf nicht käm!
Schlug eine, er kam noch nicht,
Schlug zweie, er kam noch nicht...
Schlug zwölfte — da kam er!

In diesem Augenblick springt der Wolf hinter den Bäumen hervor und versucht, die Schafe, die mit dem Rufe: „Wolf, krieg mich!“ auseinandergelaufen sind, zu fangen. Wer gefaßt wird, muß im nächsten Spiel den Wolf machen.

6.

Alte Hexe, spring!
 Äppel päppel piren paren puff,
 Duren daren duff.
 Schlosser will ein Rad beschlagen,
 Wieviel Nägel muß er haben?
 Sag du neun,
 Wird's ihn freu'n,
 Sag es flink,
 Alte Hexe, spring!

Bevor mit diesem Reim ausgezählt wird, muß auf dem Spielplatz ein Kreis gezogen werden, in den sich die Spieler stellen. Derjenige nun, auf welchen das Wort „spring“ fällt, ist der Jäger; er muß einen der Läufer zu haschen suchen, bevor der ein bestimmtes Mal erreicht.

7.

Onkel, darf ich über die Brücke?

In der Mitte eines schmalen abgegrenzten Quersfeldes der Straße steht ein Knabe, der von den an beiden Ufern stehenden Mitspielern gefragt wird: „Onkel, darf ich über die Brücke?“ Dabei laufen sie von einer Seite zur andern. Wer dabei vom Brückenwarter gefaßt wird, ist Onkel.

8.

Ein Viertel vor.

Jungen in Stirnreihe. Davor zwei Jungen: der eine als Frager, der andere als Läufer. Beide verabreden sich leise eine Stunde (z. B. 11 Uhr). Nun sagt der Frager zu den Jungen in Stirnreihe: „Ein Viertel vor?“ — Die antworten z. B. 2 oder eine andere Stunde. Rät einer 11 Uhr, die verabredete Zeit, so rennt der Läufer zum Grenzmal (Baum, Stein, Laterne) und zurück auf seinen Platz. Berührt ihn der Rater auf diesem Hin- oder Herwege, so wird der Rater Läufer, der Läufer Frager, und der Frager ein Rater in der Reihe. Kriegt er ihn nicht, so kehren Rater und Läufer auf ihre alten Plätze zurück.

9.

Tag und Nacht.

Die Spieler stellen sich in zwei Reihen, Rücken gegen Rücken, einige Schritte voneinander entfernt auf. Die eine Partei heißt Tag, die andere Nacht. Nun tritt der Spielführer in den Zwischenraum und wirft einen Schachteldeckel, der auf der einen Seite weiß, auf der andern schwarz aussieht, in die Höhe. Fällt die Wappscheibe oder ein ähnlicher Gegenstand auf die weiße Seite, so ruft er: „Tag!“, sonst „Nacht!“ Die Partei, die gerufen worden ist, ergreift nun sofort die Flucht; die andere aber macht ebenso schnell kehrt und verfolgt die Fliehenden. Wer gefangen ist, muß austreten und darf nicht weiter mitspielen. Sind sämtliche Spieler einer Reihe auf diese Weise außer Spiel gestellt, so hat die andere gewonnen.

10.

Auf- und Anruf.

Deutschland	England
Rußland □ Rest	Frankreich

Es werden vier manns lange Quadrate auf den Spielplatz gezeichnet. In jedes Feld tritt ein Knabe. Durch Auszählen wird bestimmt, wer anfangen soll. Trifft es Deutschland, so ruft Deutschland irgend ein Land auf, z. B. England. Sofort rennen die drei übrigen Knaben möglichst weit vom Kreuzpunkt weg, denn wenn England „halt!“ ruft, muß jeder stehen bleiben. England sucht nun vom Kreuzpunkt aus den Nächsten stehend oder liegend mit ausgestreckten Armen zu berühren. Trifft es z. B. Rußland, so macht es sich in Rußland 'n Rest, entweder am Kreuzpunkt oder an der Stelle, die es durch Anlauf vom Kreuzpunkt aus durch Sprung oder Schrittlänge erreicht. Jetzt beginnt das Spiel von neuem,

aber England ruft auf; es kann, wenn es einmal wieder angerufen wird, leicht von seinem Sprungbrett in Rußland aus einen Nachbar greifen.

11.

X Guten Morgen, Herr Fischer.

Alle Spieler stellen sich nebeneinander im Kreise auf, bis auf einen, der um den äußeren Kreis herumgeht und einen der Mitspieler mit dem Gruße: „Guten Morgen, Herr Fischer!“ auf die Schulter schlägt. Darnach läuft er rasch um den Kreis. Der Angeschlagene, Herr Fischer, läuft in der entgegengesetzten Richtung. Sobald sich beide begegnen, schütteln sie sich dreimal die Hände und setzen dann schnell ihren Lauf fort. Wer zuerst in die Kreislücke kommt, hat gewonnen und reißt sich in den Ring ein, während der Langsame das Spiel fortsetzt.

12.

Twiderholen.

Der Platz, auf dem gespielt werden soll, wird in zwei gleiche Flächen geteilt. Auf jede Seite legt man an die äußersten Enden 12 Twider, Zweige, Stöcke. Die Zahl der Spieler wird dann gleichfalls halbiert. Jetzt muß die eine Partei versuchen, der Gegenpartei die Twider wegzuholen. Wer von der anderen Seite in deren Gebiet angeschlagen wird, muß neben den Twidern als Gefangener so lange stehen, bis er von einem der Seinigen wieder angeschlagen oder erlöst ist. Wer alle Twider oder die Gefangenen hat, ist Sieger.

13.

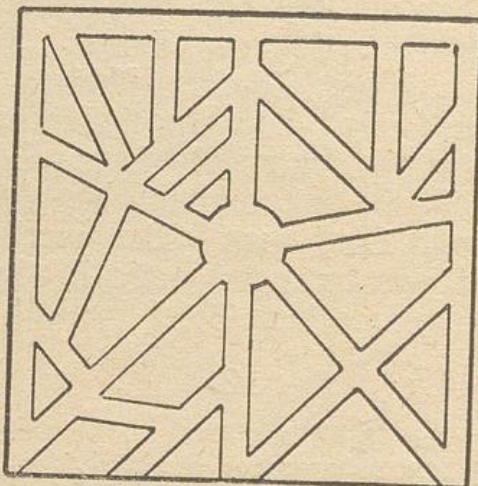
Am Galgen stehen.

Die Gesellschaft teilt sich in zwei Haufen, welche ziemlich gleich stark sein müssen. Es wird eine Grenze abgesteckt und gleich weit von der Grenze auf beiden Seiten ein Mal (Galgen) errichtet. An dem Male liegen so viele Stäbchen (Pinne) als Köpfe im Haufen sind. Nun geht es drum, in Feindesland einzudringen und ein Stäbchen zu rauben, ohne geschlagen zu werden. Wird jemand bei diesem Unternehmen geschlagen, so ist er gefangen und muß

am Male sitzen, bis ihn etwa einer von den Seinigen erreicht und durch einen Schlag befreit. Der Verlust der Stäbchen und der etwaigen Gefangenen entscheidet das Spiel. Schließlich findet Gasse laufen der Besiegten statt.

14.

Wasserlaufen.



Über ein Feld (das mit Kreide auf die Straße gezeichnet wird) führen viele ineinandergelassene fußbreite Wege. Neben den Wegen ist Wasser, in der Mitte ein Mal, in dem die Spieler vor Beginn des Spieles stehen. Der Häfcher steht entfernt davon auf einem Wege; er zählt 1, 2—3, und schon rennt die Schar der Knaben auf die verschiedensten Wege. Der Häfcher hinter ihnen her, bis er einen greift, der dann Häfcher wird. Häfcher und Flüchtlinge dürfen nicht ins Wasser treten, sondern müssen stets auf den engen Wegen (wie in einem Maulwurfsbau) bleiben. Wer ins Wasser tritt, ist ab.

15.

Kappföfter.

Beim Kappföfter (Küfter mit der Kappe), wie man in Herdecke sagt, wird vom Male aus mit einem handlichen Stein oder mit Lehmklumpen nach einem aus Feldsteinen zusammengesetzten Turm, einer Steinpyramide, auf der ein kleiner Stein liegt, geworfen. Fliegt der Kopfstein

herab, so muß der Aufseher, der Küster, ihn zunächst wieder aufsehen. Gleichzeitig sucht er aber einen der ihren Handstein auflesenden Werfer zu greifen oder mit einem Stöckchen zu werfen. Gelingt ihm das, so wird der Berührte Turmwächter; der alte Küster aber tritt mit seinem Handstein aufs Mal zu den Werfern.

16.

Fußsteinspiel.

Die Jungen ziehen einen großen Kreis und stellen sich hinein. Ein durch Auszählen bestimmter Spieler tritt auf das drei Schritt entfernte Mal und schleudert mit schwenkendem Fuße einen kleinen Stein in den Kreis. Wer den Stein an den Fuß kriegt, wird Steinwerfer. Trifft der Werfer keinen der Ringsteher, so kann er von der Stelle im Kreise, auf die der Stein beim Fußwurf gefallen ist, auf die Eingesperrten werfen, bis er einen Treffer hat.

17.

Bruder, hilf!

Der durch Auszählen bestimmte Fänger sucht die Läufer, wenn sie vier Schritt vom Mal entfernt sind, zu fangen. Der Fänger darf aber nur den anschlagen und zu seinem Nachfolger machen, der nicht mehr in der Handkette mit den übrigen Spielern läuft, der also allein flüchtet. Darum ist der Fänger stets darauf bedacht, die Läufer zu trennen, zu vereinzeln und dann weit vor sich herzutreiben. In der Not ruft dann der Verfolgte: „Bruder, hilf!“ Reicht der Bruder dem Bedrängten noch früh genug die Hand, so ist er gerettet. Die Zahl der Läufer muß darum gerade sein.

18.

Ketten — büren — auf.

Bei diesem beliebten Knabenspiele muß ein Junge mit gefalteten Händen umherlaufen und mit ihnen unter dem Rufe „Ketten — büren — auf“ einen andern schlagen. Glückt es ihm, so fassen sich die beiden an und bemühen sich, immer „Ketten — büren — auf“ rufend, mit den gefakten (nicht freien) Händen einen Fliehenden

zu berühren, der dann den beiden andern die Hand reicht und mit ihnen gemeinschaftlich auf die Jagd geht. So wird die Kette immer länger. Die Schwierigkeit, allmählich alle Mitspielenden an sie anzureihen, liegt darin, zu verhüten, daß die Kette zerstört wird. Das geschieht aber, wenn es einem Mitspieler gelingt, sie zu durchbrechen, ohne dabei geschlagen zu werden. In diesem Falle werden die von ihrem Führer losgetrennten Jungen frei und müssen von neuem gefangen werden. Sind alle Mitspieler in der Kette, so erfolgt „Ketten- oder Schlangenziehen“, bei dem besonders darauf gesehen wird, daß das „Flieg-End“ ein tüchtiger Läufer ist. Zum Schluß wird die ganze Kette auf- und abgewickelt.

19.

Der schwarze Mann.

Durch Auszählen wird der schwarze Mann bestimmt. Er tritt auf sein Mal, während alle übrigen Spieler an dem gegenüberliegenden Male am Ende der Laufbahn Aufstellung nehmen. Nun tritt der schwarze Mann zwischen die beiden Male und ruft: „Wer fürchtet sich vor dem schwarzen Mann?“ — „Niemand!“ ist die Antwort der Gefragten, die sämtlich auslaufen und versuchen, das „schwarze“ Mal zu erreichen. Der „schwarze Mann“ sucht bei dieser Jagd einem Spieler drei Schläge zu geben. Wer getroffen ist, muß dem Mann helfen, die noch Freien einzufangen und so lange festzuhalten, bis der schwarze Mann erscheint und sie mit drei Schlägen zu seinen Gefangenen schlägt. Beim Laufen von einem Mal ins andere ist kein Umkehren erlaubt; der Lauf geht immer nur vorwärts oder seitwärts, niemals rückwärts. Das Spiel ist aus, wenn nur noch ein Spieler einzufangen ist. Dieser Letzte wird dann im nächsten Spiel Erster, schwarzer Mann.

20.

Bäumchen verwechseln.

Rämmerchen vermieten wird das Spiel auch genannt, weil sich jeder Spieler eine Wohnung: einen Baum oder Strauch sucht. Nur einer bleibt ohne Wohnung. Er geht

von einem zum andern mit der Frage: „Ist ein Kämmerchen zu vermieten?“ erhält aber stets die Antwort: „Beim Nachbar“ oder auch: „Ist schon vermietet.“ Hat der Wohnungssucher aber den Rücken gewendet, so wechseln die Spieler auf einen gegenseitigen Wink ihre Wohnung, die Bäume. Der Frager versucht dann, rasch einen freigegebenen Baum zu erhaschen. Gelingt ihm das, so ist er frei, und der Wohnungslose tritt nun an seine Stelle als Wohnungssucher. Der Sucher hat auch das Recht, alle Mitspieler zum Umzug aufzufordern: Er tritt dann in die Mitte des Spielfeldes, klatscht in die Hände und ruft: „Bäumchen verwechseln!“ (Bäumchen verwechselt euch!) Alle müssen darauf die Plätze verlassen und sich einen neuen Baum suchen. Dabei gelingt es einem lauffertigen Obdachlosen immer, eine Wohnung zu erlangen.

21.

Fuchs ins Loch!

In einem deutlich erkennbaren Male nimmt der Fuchs, der mit einem Plumpsack bewaffnet ist, Aufstellung. Mit dem Rufe: „Der Fuchs kommt!“ verläßt er seinen Bau und sucht hinkend einen der Spieler mit dem Plumpsack anzuschlagen. Die Hasen aber umschwärmen und necken ihn, damit er auch den Hinfuß niedersezt, denn nun dürfen sie den Fuchs mit dem Rufe: „Fuchs ins Loch!“ mit Hand- oder Plumpsackschlägen wieder ins Mal zurücktreiben. Wer vom hinkenden Fuchs angeschlagen wird, ist nun Fuchs und wird mit Schlägen zum Mal getrieben. Der erste Fuchs bleibt entweder auch Fuchs oder tritt als Hase ein.

22.

Kake und Maus.

Nachdem „Kake“ und „Maus“ ausgezählt worden sind, bilden die übrigen Spieler, sich an den Händen haltend, einen Kreis. Die Maus hat überall freien Durchgang unter den hochgehobenen Armen. Will die Kake folgen, so werden die Arme schnell gelenkt; sie muß daher gewandt sein, blitzschnell unter den hochgehobenen Armen durchzuschlüpfen, ehe die Überraschten Zeit haben, das Tor zu sperren. Ist die Kake stark, so sucht sie mit Gewalt die Kette zu durchbrechen.

Zuweilen ordnet man das Spiel auch so an, daß zwei oder drei Tore für die Kaze bleiben, durch die sie ungehindert hinter dem fliehenden Mäuschen herlaufen kann.

Für die Maus gilt als Regel, immer wieder in den Kreis hineinzulaufen und sich nicht außerhalb der sicheren Mauern verfolgen und kriegen zu lassen. Hat die Kaze die Maus gefangen, so treten beide in den Kreis zurück und das nächste ausgezählte Paar tritt an ihre Stelle.

X 23.

Die Hasenjagd.

Durch Auszählen wird einer der Spieler zum Jäger bestimmt. Die übrigen Spieler sind Hasen, die von ihrem Mal aus ins Feld laufen. Der Jäger sucht nun einem der Hasen drei Schüsse beizubringen, drei Schläge zu versetzen. Der Getroffene wird des Jägers Hund und muß ihm beim Einfangen der übrigen Hasen jagen helfen. Doch hat der Hund nur das Recht, den gestellten Hasen, den Gefangenen festzuhalten, bis der herbeigerufene Jäger zur Stelle ist und ihn durch drei Schläge gleichfalls zum Hunde macht. Die Hasen dürfen die Zeit, bis der Jäger herbeikommt, benutzen, um den von dem Hunde Festgehaltenen zu befreien. Sobald die Hasen ihr Mal erreicht haben, darf der Jäger sie nicht schießen. Doch dürfen sie, wenn sie das erstemal auslaufen, nicht eher ins Mal zurückkehren, bis der Jäger einen von ihnen gefangengenommen und zum Hunde gemacht hat.

24.

Hasenspielen.

Zu diesem Spiele gehören Jäger, Hunde und Hasen. Der Jäger mit einer Peitsche oder Rute bewaffnet, nimmt inmitten oder an der Seite des Spielplatzes Aufstellung und eröffnet das Spiel mit dem Rufe: „Passup, passsee! zum erstenmal; passup, passsee! zum zweitenmal“ usw., je nach Abmachung. Beim letztmaligen Rufe stürzt der Jäger auf die Hasen. Wer von ihm mit der Peitsche oder

Rute berührt wird, muß ihm folgen und sich durch einen grünen Zweig kenntlich machen.

Interessant ist bei diesem Spiele, wie der Volksmund sich Worte mundgerecht macht, denn „Passup, passée“ heißt nicht anders als „Paß up! Hase!“

25.

Wanderbock.

Eine beliebige Anzahl Knaben stellt sich in schrittweiten Abständen hintereinander in Bockstellung. Nun fängt der erste Bock an, springt nacheinander über die sämtlichen Böcke, schließt sich unten an und „hält Bock“ für seine Nachfolger. Es folgt der zweite, dritte Bock usw., bis die Spieler des Springens müde sind und keiner mehr „Bock halten“ will.

26.

Rappenbock = Springen.

Über einen Jungen in hückeriger Stellung springen die andern mit umgekrempter Kappe auf dem Kopfe hinweg. Der, dessen Kappe am wenigsten weit geflogen ist, wird Bock.

27.

Strichbock.

Die Knaben, deren Zahl beliebig sein kann, ziehen in schrittweite vier gleichlaufende Striche. Dann wird ausgezählt, wer „Bock halten“ soll, wer Bock sein soll. Nun stellt sich der Bock auf den ersten Strich, und die Springer springen über ihn. Darnach tritt der Bock auf den zweiten Strich, und die Knaben springen vom ersten Strich ab über ihn. Tritt der Bock auf den dritten Strich, so müssen die Springer wiederum vom ersten Strich aus über den Bock springen, ebenso beim vierten Strich. Wer über den Bock auf dem vierten Strich gekommen ist, darf weiter am Springen teilnehmen, wenn der Bock vom vierten zum ersten Strich zurückgeht. Kommt keiner vom ersten Strich an über den Bock auf der vierten Linie, so wird der Weitsprung von vorne an noch einmal versucht.

28.

Schattentreten.

Wenn Sonne oder Mond recht lange Schatten von den Kindern auf die Straße werfen, dann ist dies Spiel auf ruhigen Wegen von Stadt und Land beliebt. Einer wird ausgezählt und versucht nun, einen (Schatten) auf den Kopf zu treten. Der, dessen Kopf mit dem Fuße des Fängers betreten wird, ist Fänger; der andere aber wird wieder ein huschender, hüpfender und springender Schatten.

Dieses anmutige Spiel ist an lieblichen Abenden auch unter sinnigen Land- und Naturfreunden beliebt:

„Ach, wüchtest du, wie's Fischlein ist
So wohlig auf dem Grund,
Du stiegst herunter, wie du bist,
Und würdest erst gesund.“

29.

Verstecken.

Durch Auszählen wird bestimmt, wer suchen soll. Während nun die übrigen Mitspieler schnell ein Versteck suchen, stellt sich der Sucher ans Freimal, den Funkenstein, bedeckt das Gesicht mit den Händen, wendet sich der Wand (Baum, Mauer) zu und zählt:

Eins, zwei, drei, vier, Funkenstein,
Alles muß versteckt sein.
Wer sich nicht versteckt hat,
Der muß es sein.

Das ruft er so oft, bis die Gespielen aus ihren Verstecken Ruckuck rufen.

Nun fängt er an zu suchen, hütet sich aber, sich zu weit von dem Funkenstein zu entfernen, denn, wenn es einem anderen gelingt, an den Funkenstein heranzukommen, ehe der Sucher daran ist und mit den Worten: „1, 2, 3, 4 Funkenstein“ klopft, so muß er noch einmal suchen, und das Spiel beginnt von neuem. Um das zu verhindern, läuft er, sobald er einen Versteckten erblickt, möglichst schnell — denn der Gesehene läuft auch — zum Funkenstein und ruft laut: „Funkenstein für N. N.“ (Der Name

dessen, den er gesehen hat und dem es nicht gelang, vor ihm den Fünfenstein zu erreichen.) Jetzt tritt N. N. an seine Stelle, und das Spiel beginnt von neuem.

30.

Vater sechs (Anschlagversteck).

Die Namen der Spieler (Walter Rutenborn oder W. R. usw.) werden mit Kreide untereinander an eine Wand oder eine Mauer geschrieben. Nun wird ausgezählt, wer „zuhalten“ soll, d. h. wer die Augen zuhalten soll, wenn die andern Spieler sich verstecken. Hat jeder der Versteckten einen Schlupfwinkel gefunden, so ruft er: „Auf-tud.“ Nun geht der „Zuhalter“ oder „Kriegsvater“ auf die Suche. Erblickt der Sucher einen der Versteckten, so bekommt der einen Strich hinter seinem Namen. Gelangt aber ein Versteckter hinter dem Rücken des Suchers an das Mal, so bekommt der Zuhalter einen Fehler, einen Strich hinter seinem Namen. Wer am Schluß des Spiels die meisten Striche hat, muß durch die Bockemühle (Mühle, die den Flachs weich stampft, daß der Bast von den Fasern sich löst). Er muß durch eine Gasse laufen, welche die Jungen bilden. Jeder hat das Recht, ihm einen Schlag mit der Hand zu geben.

31.

Käwel di Kaul = Päter und Paul.

Es ist ein beliebtes Fangspiel in Geseke. Man läuft um ein ganzes Häuserviereck, sobald das genannte Wort laut erschallt. Beendet ist es, wenn einer gesehen oder ergriffen wird. Dieser hat das Spiel fortzusetzen.

32.

Den Dritten abschlagen.

Zehn bis zwanzig Spieler stellen sich paarweise hintereinander und bilden einen Ring, auf dem die Paare 6—8 Schritt Abstand haben. Ein Paar muß überbleiben. Einer davon ist Läufer innerhalb des Kreises, der andere Spieler Abschlager außerhalb des Kreises. Der Abschlager sucht den Läufer innerhalb oder außerhalb des Kreises mit der Hand auf den Rücken zu schlagen. Gelingt ihm

dies, so wechseln beide die Rollen. Sobald sich aber der Läufer vor ein Paar stellt, ist er gerettet und darf nicht weiter verfolgt werden. An seine Stelle tritt nun der Letzte des Paares, der zum Dritten geworden ist. Versäumt der Dritte, wegzulaufen, so wird er vom Anschläger gefaßt und zum Anschläger gemacht. Der alte Anschläger aber wird nun Läufer und stellt sich selbstverständlich, um rasch frei zu werden, wieder schnell vor ein Paar, dessen Dritter dann verfolgt wird. Je schneller das Vorstellen vor ein Paar geschieht und je rascher der Wechsel des Läufers vor sich geht, desto heiterer gestaltet sich das Spiel. Besonders täuscht man den Verfolger gern dadurch, daß man als Dritter, der laufen muß, sich blitzschnell vor das eigene, eben verlassene Paar stellt. Hat der Jäger jemand getroffen, so muß er sich ebenfalls eiligst und gewandt vor ein Paar stellen, damit er nicht sofort wieder geschlagen wird.

33.

Der Plumpsack geht 'rum.

Jeder Spieler im Kreise hat die offenen Hände auf dem Rücken. Einer der Spieler geht mit dem Plumpsack, einem Taschentuch, in das ein Knoten geknüpft ist, um den Kreis herum und spricht: „Dreht euch nicht um, der Plumpsack geht 'rum“ oder auch:

Et löpt en heuse Dink herüm,
Dat döt ju düchtig släun.
Rift eine sit man einmal üm,
So sleit et em up den Nacken,
Un feirt (fehrt) et dann bin einen in,
So möcht id nich sin Nower sin.

oder:

Es geht ein böses Ding herum,
Das wird euch tüchtig zwacken.
Sieht einer nur nach ihm sich um,
So fährt's ihm auf den Nacken.
Und fehrt es gar bei einem ein,
So möcht ich nicht sein Nachbar sein.

Dabei verstellt sich der Läufer und tut, als ob er einem den Plumpsack in die Hand lege. Erhält ein Spieler wirklich den Plumpsack, so schlägt er damit auf seinen Nachbar zur Rechten ein und treibt ihn um den Kreis herum, bis er seinen Platz wieder erreicht hat. Der neue Träger des Plumpsacks, dessen Stelle im Kreise inzwischen von dem ersten Besitzer eingenommen ist, aber setzt das Ziel fort. Die Freude an diesem Spiel wird erhöht, wenn der Inhaber des Plumpsacks die Kunst versteht, seinen Nachbar zu überraschen und dicht hinter ihm zu bleiben, um soviel wie möglich den Plumpsack auf seinem Rücken tanzen zu lassen. Der Geschlagene aber muß es verstehen, durch schnelles Laufen den Schlägen auszuweichen.

34.

Holländische Röwen.

Ein beliebtes Spiel für Mädchen, das im Kreise Teälenburg schon vor 1910 der Vergessenheit anheim gefallen war, hatte den Namen „Holländische Röwen“. Ein Mädchen setzt sich auf eine Erhöhung, einem Grabenrand; ein zweites Mädchen kniet vor ihm nieder und verbirgt das Gesicht in seinem Schoß. Die übrigen Mitspieler haben im Kreise herum Aufstellung genommen. Nun fragt das sitzende das (blinde) kniende Mädchen: „Wo sall de ston, wor min Finger up wieset?“ — „Tein Tritt achter mi, an'n neigsten Böm“ usw. bestimmt das kniende Mädchen, bis alle Mitspieler einen Platz gefunden haben. Das kniende Mädchen spielt auch selbst mit, nur hat es erst dann seinen Platz einzunehmen, wenn es auch allen andern Mädchen einen Platz angewiesen hat. Hat es für sich einen entfernten Aufstellungspunkt gewählt (natürlich ohne es zu wissen), so kann das sehr verhängnisvoll werden, denn nun ruft das sitzende Mädchen dreimal:

„Holländische Röwen,
Well de erste is, sall se pröwen,
Well de lekte is, sall Tüffelles hewwen.“

Dann beginnt der Wettlauf zur Ruferin. Wer zuletzt ans Ziel kommt, muß seinen Kopf wieder in den

Lehnhoff, Spielbuch.

Schoß des Mädchens legen oder in gebückter oder in knieender Stellung geduldig verharren. So viele Mädchen nur irgendwie Platz finden können, drängen sich heran und singen, indem sie den Rücken der „Lezten“ mit den entsprechenden Gliedmaßen bearbeiten:

Mit de Dümmelkes (Daumen),
Mit de Fümmeles (Finger),
Mit de flade Hand,
Mit de duwwelde Fuß,
Mit 'n Ellbogen drup!

Dann beginnt das Spiel von neuem.

35.

Spinnerin Marlene.

Ein Kind sitzt und ahmt die Bewegungen des Spinnens nach, die andern Kinder kommen zu ihm heran und fragen:

Marlene, Marlene, wat spinnst du so flitig?

Marlene: For minen Mann en golden Ring.

Kinder: Wo is din Mann?

Marlene: In 'n Achterhuse.

Kinder: Wat maßt hä dor?

Marlene: Hä fauert (füttert) die Rüden.

Kinder: Dröft wi hen?

Marlene: Ne, ji treät de Rüden doot.

Kinder: Wi wellt auf gaohn, as wenn wi up
Eiern gängen.

Marlene: Ne, ji treät de Rüden doot.

Kinder: Wi wellt auf gaohn, as wenn wi up
Water gängen.

Marlene: Ne, ji treät de Rüden doot.

Kinder: Wi wellt auf gaohn, as wenn wi in 'n
Himmel gängen.

Marlene: Dao, dann gaobt.

Nun laufen die Kinder fort und rufen nach einer Weile: Bim bam, bim bam. Jetzt fragt die Spinnerin: Wel is dao? Die Kinder antworten: De Rüden. Nun läuft die Spinnerin hinter den Kindern her und hascht eins, das nun spinnen muß.

36.

Mutter, gib mir 'n Pfennig!

Viele Mädchen stehen in Stirnreihe, das erste Mädchen ist Mutter. Vor die Reihe tritt ein Kind, das mit der Mutter ein Gespräch führt, dabei aber irgend ein Handwerk nachmacht. Errät die Mutter, die in ihrer Küche kocht, backt oder bügelt, das Geschäft des Kindes, so tritt sie ans untere Ende der Stirnreihe, das Kind aber wird Mutter und beantwortet nun die Fragen des zweiten Kindes aus der Reihe. In diesem Wechsel geht das Spiel weiter, bis jedes Kind der Reihe sowohl Kind als Mutter gewesen ist. Das Gespräch heißt:

Kind: Mutter, gib mir 'n Pfennig!

Mutter: Was willst du mit dem Pfennig?

Kind: Nadeln kaufen.

Mutter: Was willst du mit den Nadeln?

Kind: Säcke nähen, Säcke nähen.

Mutter: Was willst du mit den Säcken?

Kind: Steine suchen, Steine suchen.

Mutter: Was willst du mit den Steinen?

Kind: Hühner werfen, Hühner werfen.

Mutter: Was willst du mit den Hühnern?

Kind: Braten, braten. —

Die Mutter hat's geraten (das Handwerk)

— oder: Die Mutter hat's nicht geraten. —

37.

Uitsne—ien.

Ein köstliches Frühlingspiel wird im Münsterland auch von Erwachsenen gern gespielt. Fünf bis zehn Spieler setzen sich im Kreis schneidermäßig auf den grünen Rasen oder auf den Sand. Jeder schneidet sich mit einem Messer (Span) ein talergroßes Loch in die Erde, hebt das kleine Rasenstück heraus und legt es neben sein Loch. Nun beginnt das Spiel. Einer fängt an, und dann geht das Spiel rechts herum (wie die Sonne). Der erste nimmt das geöffnete Messer, faßt es bei der Spitze der Klinge und wirft es kreisend durch die Luft. Fällt es nun so, daß die Kerbe der Klinge nach unten, der Erde zugekehrt, liegt,

5*

so muß er nach einem vorher bestimmten Ziele (Baum, Stein) laufen und wieder zurück. Während der Laufzeit des ersten hat der letzte im Kreise, d. i. der linke Nebenmann des ersten, das Recht, das Erdloch des Läufers zu vergrößern, uittosnien, auszuschneiden. Schnell fliegt das Messer durch die Grasnarbe, hastig wird ein Striemen losgeschnitten und ausgehoben. Ebenso eilig ist der Läufer, damit sein Erdloch nicht zu groß werde. Sobald der Läufer an seinem Erdloch wieder anlangt, muß der Ausschneider aufhören. Die ausgehobene Erde aber legt er neben seine eigene Grube.

Nun kommt der zweite an die Reihe. Zum Laufe bereit steht er da und will das Messer werfen. Er wirft. Alle sehen gespannt auf das fallende Messer, am meisten der erste, der sich nichts Sehnlicheres wünscht, als daß er jetzt dem zweiten auch so viel Erde nehmen kann, wie ihm der erste genommen hat. Das Messer fällt. Der Werfer guckt scharf hin. Die Kerbe in der Klinge liegt oben. Er braucht nicht zu laufen.

Nun kommt der dritte usw. Jeder muß dafür sorgen, daß er so viel ausschneidet, als er zum Zudecken nötig hat. Ist die Reihe herum, so heißt es: „Zudecken!“ Wer sein Loch füllen kann, ist gut daran; wem aber Sand und Rasen fehlen, dem wird nacheinander der Überfluß jedes einzelnen Siegers auf den Rücken geladen. Damit muß er auf allen Vieren zu einem bestimmten Ziele gehen. Fällt dabei Sand ab, so werfen die Sieger damit den Kriechenden. Vorschrift ist, daß nach Schluß des Spiels der Rasen wieder hergestellt werden muß.

38.

Reifen und Kreisel.

Kreisel- und Reifenspiel sind Laufspiele und daher für die Jugend ganz besonders empfehlenswert, denn Laufen ist, wenn nicht im Übermaß betrieben, eines der gesündesten Bewegungsspiele.

Den Knaben im alten Rom, die den Reifen mit größter Gewandtheit trieben, schenkte man schöne Metallreifen mit klingenden Schellen. Im Mittelalter wurde es

dann Sitte, den Reifen auch zum Werfen und Springen zu benutzen. Unsere Reifen für kleine Kinder sind mit einem Holzgriff oder bei den Metallreifen mit einem Metallgriff versehen, an welchem die Kinder den Reifen einfach auf dem Boden vorwärtsschieben, was den Vorteil hat, daß ihnen der Reifen nicht fortlaufen kann. Die Reifen für größere Kinder sind Holzreifen, die entweder in der Naturfarbe des Holzes oder bunt bemalt sind. Die Stecken oder Gerten dazu sind einfache Holzstäbe.

Die Landkinder nehmen einen Tonnenreifen und lassen ihn von dem Winde vor sich hertreiben; er setzt, wenn er einmal im Schuß ist, über Gräben und Zäune, wohl eine halbe Stunde lang.

Der Kreisel erfreute sich im Altertum wohl noch größerer Beliebtheit als der Reifen. Er war aus Buchsbaumholz gefertigt und wurde durch schnelles Abwickeln einer Schnur aufgezogen und mit einer Lederpeitsche getrieben. Kreisel finden wir bei allen Völkern der Erde. Der einfachste der neueren Kreisel ist der alte birnenförmige Holzkreisel, der mit der Peitsche getrieben wird. In Dortmund heißt der Kreisel „Dopp“, früher hieß er Klappfüßel. Beim Klappfüßelschlagen wurde früher sorgfältig darauf geachtet, daß jeder Klappfüßel seinen „Paß“ hatte, d. h. einen Nagel mit gelbem Kopfe. Paßlose Klappfüßel wurden von rechtswegen weggenommen. Das Doppschlagen gehört auf den asphaltierten Straßen der Städte zu den beliebtesten Kinderspielen. Selbst Dreijährige vermögen den Dopp anzumachen und lange zu treiben.

39.

Letztes Paar herbei!

Die Spieler stehen paarweise hintereinander. Vor das erste Spielerpaar tritt mit abgewandtem Gesicht ein Spieler, der dreimal in die Hände klatscht, wobei er ruft:

Eins, zwei, drei,

Letztes Paar herbei!

Nun muß sich das letzte Paar trennen, an der Flankenreihe vorbeilaufen und sich vor den Reihenpaaren vereinigen. Gelingt es, bevor der Rufer einen der beiden

angeschlagen hat, so tritt das laufende Paar vor das erste Paar, und der Rufer muß wiederum laufen und haschen. Greift er aber eine Hälfte des geschiedenen Paares, so vereinigt er sich mit ihr zu einem neuen Paar und tritt vor das erste Spielerpaar. Der Ledige aber wird Rufer und Hascher.

9. Hüpf- und Sinkspiele.

Von jeher schien mir nichts
fesselnder, als das Treiben kleiner
Jungmensen zu beobachten.
Walter Schulte (vom Brühl),
Marten.

Sink(e)lhäuschen.

Mit Kreide oder Kalkmörtel wird auf die Straße oder auf den Fußboden ein Sinkhäuschen gezeichnet, dessen Zimmer und Räume hinkend und hüpfend durchwandert werden. Es können mehrere Kinder ein Sinkhäuschen in einem Spiel benutzen. Hauptsache dabei ist, daß der Sinkstein: eine blanke Porzellanscherbe (auch Ball) hinkend und stoßend durch alle Felder getrieben wird. Der, dessen Sinkstein auf einen Strich oder außerhalb der Felder fällt, oder wer auf einen Strich hinkt, ist ab und muß einem Mitspieler den Sinkstein geben. Wer dagegen glücklich durch alle Zimmer hindurch kommt, darf sich in irgend ein Feld ein Merkzeichen, ein Mal, ein Rest (vom plattdeutschen Wort *resten* = *rasten*, *ruhen*) machen. In das Ruhehästchen ☒ wird der Vorname geschrieben. Darnach kommt der nächste Spieler daran, dessen Fuß und Sinkstein nicht auf dem Rest des ersten halten dürfen. Es gibt mehrere Spielarten, von denen einige aus der Figur allein zu erkennen sind.

Figur 1.

3	4
2	5 ☐
1	6 Rest

← Elfe