



UNIVERSITÄTS-
BIBLIOTHEK
PADERBORN

Westfälisches Spielbuch

Lehnhoff, Wilhelm

Dortmund, 1922

11. Ballspiele

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

und über dem Steine in die Höhe geworfen. Kam das Fabrikzeichen auf der Klinge oben zu liegen, so rückte der Werfende mit seinem Stäbchen in das folgende Loch. Bei jedem weitem Vorrücken war eine größere Zahl glücklicher Würfe hintereinander nötig. Wer zuerst das oberste und größte Loch, das „Himmelreich“, erreichte, hatte das Spiel gewonnen.

Im Landkreise Herford war damals das „Mekken-smuiden“ bei den Kindern eine gebräuchliche Art des Losens. Wenn es z. B. die gerechte Verteilung eines Apfels oder dergl. galt, so wurde um die Teile das Messer geworfen. Wer das Messer so warf, daß das Fabrikzeichen der Klinge oben lag, erhielt das bessere Stück.

11. Ballspiele.

Eins der beliebtesten Spiele ist von jeher bei allen Völkern das Ballspiel gewesen. In Griechenland ist es sogar durch Homer verewigt, der schildert, wie Nausikaa, die Tochter des Phäakenkönigs, es mit ihren Gefährtinnen spielte. Im alten Rom war es kein Geringerer als Kaiser Augustus, der bis ins reifere Alter das Ballspiel pflegte. Bei den Nordländern wurde das Ballspiel besonders von den Erwachsenen gespielt. Im Mittelalter gab es bei uns wie in anderen Ländern sogar dem Ballspiel gewidmete „Ballhäuser“, und trotz aller Segnungen unserer modernen Kultur können sich die heutigen „Ballhäuser“, die sich dem Tanze widmen, an gesundheitlichem und moralischem Wert mit denen früherer Zeit nicht messen. Selbst den Mönchen war ein Ballspiel um ein Ave-Maria gestattet. Das Ballspiel wurde früher allgemeiner auch von Erwachsenen gespielt, und erst seit dem 18. Jahrhundert ist es der Jugend fast allein überlassen worden. Auch die Indianerknaben üben es mit ebenso großem Interesse, und zwar mit wilden Orangen. Daß mit den Orangen (Apfelsinen) auch in den Kulturländern Ball gespielt wird, davon gibt E d u a r d M ö r i k e in seiner Novelle „Mozart auf der Reise nach Prag“ eine anziehende Schilderung: „Im Frühling 1770

reiste ich als dreizehnjähriges Bürschchen mit meinem Vater nach Italien. Wir gingen von Rom nach Neapel, wo in einem königlichen Garten am Meer eine Bande sizilianischer commedianti sich produzierte. — Die erste Abtheilung der Spiele war vorüber und hatte nichts Besonderes; der zweite aber und der schönste Teil blieb mir stets frisch im Gedächtnis eingeprägt. Von entgegengesetzten Seiten her näherten sich einander zwei zierliche, sehr leicht gebaute Barken, beide, wie es schien, auf einer Luftfahrt begriffen. Die eine, etwas größer, war mit einem Halbverdeck versehen und nebst den Ruderbänken mit einem dünnen Mast und einem Segel ausgerüstet, auch prächtig bemalt, der Schnabel vergoldet. Fünf Jünglinge von idealischem Aussehen, kaum bekleidet, Arme, Brust und Beine dem Anschein nach nackt, waren theils an dem Ruder beschäftigt, theils ergözten sie sich mit einer Anzahl artiger Mädchen. — Inzwischen war das andere, einfachere Fahrzeug nähergekommen. Hier sah man bloß männliche Jugend. Wie jene Jünglinge Hochrot trugen, so war die Farbe der letzteren Seegrün. Sie stuzten beim Anblick der lieblichen Kinder, winkten Grüße herüber und gaben ihr Verlangen nach näherer Bekanntschaft zu erkennen. Die munterste nahm hierauf eine Rose vom Busen und hielt sie schelmisch in die Höhe, gleichsam fragend, ob solche Gaben bei ihnen wohl angebracht wären, worauf von drüben allerseits mit unzweideutigen Gebärden geantwortet wurde. Die Roten sahen verächtlich und finster darein, konnten aber nichts machen, als mehrere der Mädchen einig wurden, den armen Teufeln wenigstens doch etwas für den Hunger und Durst zuzuworfen. Es stand ein Korb voll Orangen am Boden: wahrscheinlich waren es nur gelbe Bälle, den Früchten ähnlich nachgemacht. Und jetzt begann ein entzückendes Schauspiel unter Mitwirkung der Musik, die auf dem Uferdamm aufgestellt war.

Eine der Jungfrauen machte den Anfang und schickte fürs erste ein paar Pomeranzen aus leichter Hand hinüber, die, dort mit gleicher Leichtigkeit aufgefangen, alsbald zurückkehrten; so ging es hin und her, und weil nach und nach immer mehr Mädchen zuhalsen, so flog's mit Pomeranzen bald dem Duzend nach in immer schnellerem Tempo

hin und wider... es waren gegen vierundzwanzig Bälle unaufhörlich in der Luft, doch glaubte man in der Verwirrung, ihrer viel mehr zu sehen. Manchmal entstand ein förmliches Kreuzfeuer, oft stiegen sie und fielen in einem hohen Bogen, kaum ging einmal einer und der andere fehl; es war, als stürzten sie von selbst durch eine Kraft der Anziehung in die geöffneten Finger. — Man kann sich nicht leicht etwas Hübscheres denken.“

1.

Ballansprache.

Beim Ballspiel fand vor dem Beginn folgendes Zwiegespräch statt:

Inhaber des Balls: Ballanstafen.

Die Mitspieler: Well salt maken?

Der Inhaber: Remtertemtemp.

Die Mitspieler: In wat foer ne Hand?

Der Inhaber, indem er den Ball gegen die Mauer warf: In Willem sine Hand.

2.

Schlagball.

Zum Schlagballspiel gehören eine Ballpläde: ein Holz mit breitem Kopf und bequemem Handgriff, sowie ein Ball, der früher meist aus Zeuglappen bestand, die mit Bindfaden oder Wollgarn überstrickt waren.

Die Ballspielbahn, eine etwa 50 Schritt lange Wiese oder Straße, bekommt am oberen und unteren Ende je ein Mal. Die beiden größten Spieler nehmen die Pläde und „begreifen“, umfassen sie abwechselnd mit den Händen in der Weise, daß der eine Spieler sie mit der rechten Hand, möglichst am untern Ende, ergreift, worauf der andere die linke Hand darauf legt! In dieser Weise geht es bis zur Spitze. Ist nun beim letzten Handumlegen nur noch eine kleine Spitze des Schlägers sichtbar, so muß derjenige, welcher nun an der Reihe gewesen wäre, die Hand auflegen, das Endstück mit Daumen und Zeigefinger ergreifen und es einmal um den Kopf schwingen. Gelingt ihm das, ohne daß die Pläde ihm aus der Hand fällt, so hat er zuerst das Recht, im

Wechsel mit seinem Gegenspieler, sich seine Parteispieler zu wählen. Mit ihnen fängt er an, den Ball zu schlagen, während die Gegenpartei den geschlagenen Ball auffangen muß.

Sobald der Schläger den Ball in die Luft geschlagen hat, muß er bis zum Endmal laufen und zum Anfangsmal zurückkehren, während ein Spieler der Gegenpartei versucht, schnell den Ball zu schnappen und damit den Gegner zu treffen, bevor dieser das Anfangsmal erreicht hat. Gelingt ihm dies, so kommt die Gegenpartei ans Schlagen, und die alte Schlagpartei wird nun Fangpartei.

3.

Reiterball.

Ein lustiges Ballfangspiel für Knaben ist der Reiterball. Die Knaben stellen sich paarweise auf und achten darauf, daß immer zwei von gleicher Größe, Kraft und Geschicklichkeit zusammen kommen. Nun stellen sich die Paare zu einem Doppelkreis auf und machen die Knaben des Innenringes zu Pferden und die des Außenringes zu Reitern. Die Reiter steigen zu Roß und werfen einander den Ball zu; die wilden und hochigen Pferde suchen ihren Reitern das Fangen zu erschweren. Fällt nämlich der Ball auf die Erde, so springen die Reiter rasch von ihren Pferden herunter und ergreifen eiligst die Flucht. Ein flinkes Pferd greift schnell den Ball und ruft: „Salt!“ Sofort müssen alle Reiter stehenbleiben, und das Pferd versucht nun, einen Reiter mit dem Ball zu treffen. Sind die Reiter zu weit von ihm entfernt, daß es sie zu verfehlen fürchtet, so kann es den Ball einem günstiger stehenden Pferde zuwerfen, das ebenfalls den Wurf an ein Pferd weiter geben darf. Verfehlt das werfende Pferd den Reiter, so sitzen die Reiter wieder auf, und das Spiel geht weiter. Wird aber der Reiter getroffen, so werden die Pferde zu Reitern und die Reiter zu Pferden.

4.

Pottball.

Ein fesselndes Ballspiel, dessen Form, die Bedrängung der einen Partei durch die andere in festgesetzten Grenzen,

Lehnhoff, Spielbuch.

auf hohes Alter schließen läßt, ist der Pottball. Der Pott, Topf, wird auf einer Straße mit Bäumen daran leicht dadurch hergestellt, daß an vier Bäume, die sich paarweise gegenüberstehen, je ein Spieler tritt. Innerhalb dieses Potts — der Eden, darum auch Edball — stehen mehrere Jungen. Benutzt man aber den Platz vor einer Hauswand, so bezeichnet man den Standpunkt der Spieler, die sich „an den Eden“ befinden, durch hingelegte Steine. Die Jungen am Baum suchen nun mit dem Ball einen Jungen im Pott zu treffen, entweder unmittelbar oder durch Vermittlung des Spielers, in dessen Nähe sich die Pottläufer geflüchtet haben. Die Läufer können innerhalb des Mals laufen und springen, sich bücken und hinwerfen, um nicht getroffen zu werden. Trifft der Werfer einen, so scheidet der Getroffene aus; der Werfer, der vorbeiwirft, ebenfalls. Sind zuletzt noch ein Werfer und ein Läufer über, dann darf der Werfer jagen, d. h. von Ecke zu Ecke laufen, um einen besseren Wurf zu haben, denn dieser bringt die Entscheidung! Wirft der Werfer vorbei, so kommen die Werfer in den „Pott“. Trifft er dagegen, so behalten sie ihre bevorzugte Stellung.

5.

K a p p e n b a l l.

Eine beliebige Anzahl Jungen kann an diesem Spiel teilnehmen. Sie reihen nach ihrer Größe, in einer gewissen Entfernung vom Mal aus, ihre Mützen mit dem Deckel nach unten voreinander. Der größte Knabe beginnt und wirft den Ball in irgendeine Mütze (oder auch daneben). Sofort läuft der Inhaber der Mütze hinzu, greift den Ball und ruft den andern Knaben, die auseinanderlaufen, „Stillstand!“ zu. Alle bleiben stehen, und der Rufer sucht von seiner Kappe aus einen Spieler mit dem Ball zu treffen. Gelingt's, so muß der Getroffene seine Mütze aus der Reihe nehmen und unten vorreihen. Wer dreimal getroffen wird und seine Mütze vorreihen muß, ist ab. Trifft er nicht, so kommt seine Mütze unten vor. Im folgenden Spiel beginnt der zweitgrößte Knabe usw.

6.

Ruilefentriffeln.

Mehrere Knaben, etwa acht, machten sich in Geseke acht Löcher: Ruiffen, kleine Rühlen, die in einer Reihe hintereinander lagen, in den Boden. Wem die einzelnen Rühlen gehören sollten, wurde vorher ausgeraten; es drehte sich jemand um, dann zeigte man auf eine Rühle und sang:

Eifen, Beifen, Biärtenholt,
 Wat me in de Midde spolt,
 Mein' jen Lüe, if wöll' leigen?
 Wen wit wedden üm 'ne Fleige,
 Wen wit wedden üm 'en Spohn:
 Do mött veirentwintig stohn!

Nach diesem Liede nannte der, welcher sich abgewandt hatte, einen Namen, und dieser merkte sich seine Rühle und steckte eine Rute aus Birkenholz daneben. Das Lied wurde in diesem Falle achtmal gesungen. Hatte jeder seine Rühle, dann wurde mit einem weichen Zeugball darüber hinweg „getruffelt“ (gerollt); der, in dessen Rühle der Ball liegen blieb, hatte ihn schnell zu greifen, und die andern, die schleunigst wegliefen, zu werfen; traf er einen, so nahm das Spiel seinen Fortgang, warf er vorbei, dann wurde ein „Snipp“, eine Kerbe, in seine Rute geschnitten, und das geschah jedesmal, so oft einer vorbeiwurf. Wer drei „Snippe“ hatte, kam durch die „Snippreue“ (Schnipprute). Das geschah in folgender Weise. Die Knaben stellten sich in zwei Reihen mit ihrer Rute in der Hand auf. Der, welcher so schlecht geworfen hatte, mußte dreimal durch die Reihe hindurchlaufen, wobei jeder tüchtig auf ihn einhieb, oder er mußte auf allen vieren durch die gespreizten Beine seiner Spielgenossen kriechen, deren Hände klatschend auf den die Fortsetzung des Rückens bildenden Körperteil niederfielen oder auch niedersausten.

7.

Ballstoppen.

In der Gegend von Iserlohn. Die Kinder sitzen bis auf zwei. Eins von diesen geht der Reihe nach zu

jedem sitzenden Kinde und sagt mit der Gebärde des Stopfens: „It stoppe di den Ball int Hual (Loch), ferwar 'ne mi recht wual!"; aber nur eins bekommt den Ball wirklich. Jetzt tritt der Sucher auf und sagt zu dem Kinde, bei dem er den Ball versteckt glaubt: „(Grete), giff den Ball heriut!“ Errät's der Sucher, so wechseln beide die Plätze.

8.

Eins, zwei, drei, wer hat den Ball?

Eine beliebige Anzahl von Kindern steht nebeneinander in Stirnreihe, vor die in Wurfweite ein Kind tritt, das in gleiche Richtung sieht und den Ball über sich zurückwirft. Wer den Ball fängt, ruft mit den übrigen Spielern:

Eins, zwei, drei,
Wer hat den Ball?

Errät der Werfer den Fänger, so wechseln beide Platz und Tätigkeit.

9.

Stillstand.

Vor einer Wand stehen Kinder, von denen eins den Ball an die Wand wirft und dabei ruft: „In Theas Hand“ (oder den Vornamen eines andern Kindes). Sofort laufen alle Kinder außer Thea weg; Thea sucht den Ball aus der Luft zu fangen, oder wenn er auf die Erde fällt, mit dem Wort: „Ein Tick, eine Hand“ zu berühren. Fängt sie ihn, so war das Fortlaufen der übrigen unnötig, denn Thea beginnt sofort wieder mit dem Werfen des Balls an die Mauer und dem Aufruf eines andern Kindes. Schnappt Thea aber den Ball nicht, so müssen die übrigen ebenfalls flüchten, aber alle auf den Ruf: „Stillstand!“ stehen bleiben. Wer dann von Thea getroffen wird, hat einen Fehler. Nun beginnt das Spiel von neuem. Wer fünf (oder was vorher ausgemacht ist) Bälle (Fehler) gekriegt hat, ist ab, darf aber vor seinem Abgang noch einmal den Ball an die Wand werfen. Das ganze Spiel ist aus, wenn alle bis auf einen ab sind.

10.

Ball-Fragespiel.

Die Mädchen stellen sich nebeneinander in eine Reihe, vor die ein Mädchen, das Fräulein, mit dem Ball tritt. Es wirft den Ball dem ersten Mädchen zu, das ihn wieder zurückwirft. Hauptsache dabei ist folgendes Frage- und Antwortspiel:

Fräulein wirft den Ball und spricht: der
Erstes Mädchen wirft den Ball ohne Besinnen
zurück und spricht: Hund.

Fräulein: der
Erstes Mädchen: Vogel.

Fräulein: der
Erstes Mädchen: Frosch.

Ebenso dreimal die und dreimal das.

Löst das Mädchen die neun Aufgaben schnell und richtig, so wird es Fräulein, sonst ist es ab und muß als Letzte sich der Reihe anschließen.

11.

Ballfoppen.

Eine Spielerin* wirft einem Mädchen, das an der Spitze einer Stirnreihe vor einer Mauer steht, den Ball zu und nennt dabei einen Mädchenvornamen. Dann fängt das angesprochene Mädchen den Ball und wirft ihn zurück. Nennt die Vorsteherin aber den Vornamen irgend eines Knaben, so darf die Gegenspielerin den Ball nicht fangen und berühren. Tut sie es in ihrer Unaufmerksamkeit, so ist sie ab und muß sich ans Ende der Spielreihe stellen. Dann wird das zweite Mädchen von der Vorsteherin überraschend schnell mit beliebigen Vornamen angesprochen usw.

12.

Strumpfsticken.

Mehrere Mädchen bilden eine Stirnreihe, vor der ein Mädchen als Fräulein steht. Das Fräulein wirft den Ball dem ersten Mädchen zu und geht bei jedem Wurf einen Schritt zurück bis an das Grenzmal. Kann das Fräulein den Ball, der ihm vom ersten Mädchen zurück-

geworfen wird, nicht fangen, so ist das Mädchen (halb) ab und muß sich zur Strafe ruhig dahin stellen, wo der Ball zur Erde gefallen ist. Nun holt das Fräulein die nächste Masche, das zweite Mädchen. Während des Strickens der zweiten Masche versucht das erste Mädchen wieder in seine alte Stelle in der Stirnreihe zu kommen. Gelingt ihm das, ohne daß es das scharf aufpassende Fräulein sieht, so ist es wieder frei und wird nun Fräulein. Das alte Fräulein tritt dann an seine Stelle in der Stirnreihe. Das Mädchen darf aber nur dann sofort von seiner Strafstelle auf seinen Platz streben, wenn das Fräulein beim Rück- und Vorschreiten schon am Grenzmal war; wenn nicht, so muß das Mädchen erst rückwärts schreiten zum Mal und dann wieder vorwärts in die Stirnreihe. Wird es bei diesem Gange vom Fräulein nicht gesehen, so wird es Fräulein; ebenso, wenn es den Ball so gut wirft, daß ihn Fräulein immer fängt.

13.

Pinnenschlagen.

Eine Anzahl Kinder. Es wird ein Kreis gezogen und zehn Schritt davon ein Strich. In beliebiger Entfernung stellen sich die Spieler um den Kreis, in dem ein Spieler mit Stock und Pinn steht. Der Spieler im Ring schlägt mit dem Stock den Pinn in der linken Hand nach irgendeiner Seite. Wer den Pinn mit der Hand fängt, tritt auf den Malstrich und fragt: „Wieviel Schritt?“ Antwortet der Spieler im Ring: „Drei kleine“, so springt der Pinnfänger drei kleine Schritt vor und versucht, den Pinn in den Kreis zu werfen. Der Spieler im Ring sucht mit seinem Stock den Pinn auf- und zurückzuhalten. Gelangt der Pinn aber doch in den Ring, so ist der Pinnschläger ab, und der Pinnfänger tritt an seine Stelle in den Kreis.

Wird kein Kreis gezogen, so wird der Pinn auf zwei Steine oder über eine Kuhle gelegt und nach außen vom Pinnschläger geschlagen. Wer ihn fängt, läuft auf den Malstrich und versucht in dem bestimmten Abstand (drei Schritt) mit dem Pinn den Stock des Pinnschlägers zu treffen, den dieser auf die beiden Steine oder auf die

Kuhle gelegt hat. Tückt er den Stod über der Kuhle an, oder wirft er den Stod von den beiden Steinen, so hat der Pinnwerfer gewonnen; er wechselt mit dem Pinnschläger Amt und Stellung. Wirft der Pinnwerfer aber über den Stod auf Stein oder Kuhle hinweg, so schlägt der erste Pinnschläger mit seinem Stod dreimal auf die eine Spitze des Pinn, greift dann mit dem Stod darunter und schlägt ihn wieder ins Weite, womit das Spiel von neuem beginnt.

14.

Fangsteinspiele.

Möchten doch besonders unsere Lehrer und in erster Linie unsere Lehrerinnen es sich angelegen sein lassen, bei dem heranwachsenden Mädchengeschlecht dieses alte Spiel in seiner dörflichen Eigenart und mit den althergebrachten Benennungen der einzelnen Gänge zu pflegen.

Professor Heinrich Schuren.

a. Das Kauten-Spiel.

Das schöne alte Knippen-Spiel, im Freien geübt, ist gleich fördernd für Gesundheit, Geschicklichkeit und geistige Anregung.

Das beliebteste Spiel der Schulumädchen im Münsterlande (in Münster, Rede, Redlinghausen, Tedlenburg) war in jedem Frühling (ums Jahr 1900), sobald das Knien auf dem Erdboden der Gesundheit nicht mehr nachteilig war, das so häufig geübte Kautenspiel, auch allgemein „Knippen“ genannt. In der Gegend von Rede hieß es „Köötken“, in der Umgegend von Redlinghausen „Bickern“ oder „Bickeln“. Im Volmetal wird es als Luppenspiel heute noch gespielt.

Zu dem Spiel sind vier Knochen oder Kauten und ein Bottholper erforderlich. Die Kaute, hochdeutsch das Sprung- oder Knöchelbein, ist der erste Fußwurzelknochen am Hinterbein des Hauschafes (Ziege), durch welchen der Unterschenkel mit dem Fuße gelenkig verbunden ist. Die Kauten sind die schönsten und zierlichsten Knochen des ganzen Skeletts und haben gewiß seit den ältesten

Zeiten die Aufmerksamkeit des Menschen auf sich gezogen. Ihre natürlich blendend weiße Farbe wurde vielfach verändert, indem man die Rauten rot, gelb, blau, grün usw. färbte. Während von den Gelehrten an diesen Knochen drei Abschnitte unterschieden werden: Körper, Hals und Kopf, kennt der Kindermund nur zwei Teile: Büüßfen, d. i. die gewölbte Seite, und Löößfen, die ausgehöhlte Seite. Nach ihrer Lage auf dem Boden unterscheiden die Kinder drei Formen: Steht der Knöchel mit den fast flachen Schmalseiten aufrecht, so bildet er das „Thäörnfen“ (Türmchen), liegt er mit der gewölbten Oberseite nach oben, so heißt die Lage „Büüßfen“ (Bauch), befindet sich aber die ausgehöhlte Unterseite oben, heißt sie „Löößfen“ (Loch). — Der „Pottholper“, in späterer Zeit vielfach durch einen Gummiball ersetzt, ist eine steinerne Kugel (Büdel) von etwa 4—5 Zentimeter Durchmesser.

Mit diesen Werkzeugen ausgerüstet, lagern sich die Mädchen auf den Knien mit Vorliebe auf einer mehrstufigen Steintreppe vor dem Hause, dem sogenannten Dörpel, der Schwelle oder Vortreppe des Hauses. Man begnügte sich aber auch mit einer großen Steinplatte zu ebener Erde oder mit einem Bretterfußboden, oder jeder nur einigermaßen ebenen Fläche. Mehr als drei Mädchen nahmen an ein und demselben Spiel selten teil; zwei bildeten das günstigste Verhältnis. Dafür gruppierten sich an den geräumigen Steintreppen oft mehrere Spielpaare. Die Spielerinnen nahmen während des Spiels stets eine kniende Stellung ein. Sie knieten auf einer Stufe, und die nächst höher belegene Treppenstufe diente gleichsam als Spieltisch.

Der Angelpunkt, um den sich das Spiel dreht und der sich regelmäßig wiederholt, ist das Werfen mit dem Pottholper. Er wird mit der rechten Hand senkrecht in die Höhe geworfen, fällt dann auf die Steintreppe, springt elastisch in die Höhe und wird dann beim Niederfallen noch in der Luft mit der rechten Hand aufgefangen. Die ganze Handtätigkeit dauert nur etwa 2 Sekunden. Diese äußerst kurze Zeit, die zwischen dem Aufwerfen, Niederfallen, Hochschnellen und Wiederauffangen des Pottholpers liegt, muß schnell mit der rechten Hand zu den verschiedenen Hand- und Kunstgriffen mit den Rauten ausgenutzt werden: man hebt

sie vom Boden auf, man wendet sie um oder stellt sie auf die Schmalseite.

Wer das Spiel beginnen sollte, wurde zuerst ausgezählt. Hatte man sich für „Büüßfen“ entschieden, so durfte der mit dem Spiel beginnen, der die meisten Büüßfes in einem Wurf hatte.

Das Rautenspiel gliedert sich nach unserer Erfahrung in 20 Übungen.

Wir wollen bei der nachstehenden Beschreibung der einzelnen Spielübungen, der Kürze und des besseren Verständnisses halber, das Werfen mit dem Bottholper, weil es sich stets regelmäßig in oben angegebener Weise wiederholt, mit einem einfachen senkrechten Strich | bezeichnen.

1. Die vier Knöchel werden hingeworfen; | der erste wird in Thäörnkenstellung gebracht, | der zweite, | der dritte, | der vierte ebenso.

2. Die vier Knöchel werden hingeworfen; | der erste wird in Büüßkeslage gebracht, | der zweite, | der dritte, | der vierte ebenso.

3. Die vier Knöchel werden hingeworfen; | der erste in Löckskesstellung gelegt, | der zweite, | der dritte, | der vierte ebenso.

4. Die vier Knöchel werden hingeworfen; | der erste wird mit der rechten Hand gegriffen und in die linke Hand geworfen, | der zweite, | der dritte, | der vierte ebenso.

5. Die vier Knöchel werden hingeworfen; | zwei Knöchel werden mit der rechten Hand gegriffen und in die linke Hand gebracht, | mit den beiden andern Knöcheln verfährt man ebenso.

6. Die vier Knöchel werden hingeworfen; | drei Knöchel werden mit der rechten Hand gegriffen und in die linke gebracht, | der vierte mit der rechten in die linke Hand.

7. Die vier Knöchel werden hingeworfen; | alle vier werden mit der rechten Hand zugleich gegriffen und der linken Hand zugereicht.

8. Die vier Knöchel werden hingeworfen; | der erste in Thäörnkenstellung versetzt, | der zweite, | der dritte, | der vierte ebenso.

9. Die vier Knöchel werden in Thäörnkenstellung gebracht und dann die Hand so umgedreht, daß der Handrücken der Steintreppe zugewendet ist. | Man ergreift zwischen Zeigefinger- und großem Finger-Ende einen Knöchel, dreht die Hand um und setzt den Knöchel umgedreht wieder in Thäörnkenstellung hin, | der zweite, | der dritte, | der vierte wird ebenso behandelt.

10. Die vier Knöchel werden hingeworfen und | der erste, | der zweite, | der dritte, | der vierte einzeln in Thäörnkenstellung gesetzt.

11. Man verfährt wie bei 9, | ergreift jedoch zwischen die Fingerenden der umgedrehten Hand zwei Knöchel und setzt sie umgekehrt nieder, | ebenso verfährt man mit den beiden anderen zugleich.

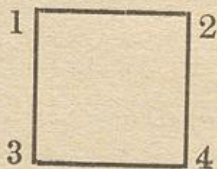
12. Hinwerfen der vier Knöchel und | der erste, | der zweite, | der dritte, | der vierte Thäörnken setzen.

13. Wie bei 9, | man ergreift zwischen den Enden des zweiten und fünften Fingers drei Knöchel und setzt sie in umgekehrter Thäörnkenstellung nieder.

14. Wie bei 9.

15. | Zwischen den Enden der fünf Finger werden alle vier Knöchel geklemmt und umgekehrt wieder in Thäörnkenstellung hingesezt.

16. Die vier Knöchel werden in ein Quadrat gesetzt; | eins und vier mit der rechten Hand gegriffen, in die Höhe geworfen und auf die Treppe fallen gelassen, | ebenso verfährt man mit zwei und drei.



17. | Die in ein Quadrat gestellten Knöchel werden alle vier zusammen gegriffen, in die Höhe geworfen und fallen gelassen.

18. Diese Tour wurde „Puckel-Ehras“ genannt: Die linke Hand wird auf den Rücken gelegt. | Ein Knöchel wird gegriffen und der linken Hand auf dem Rücken zugereicht, | ebenso verfährt man mit dem zweiten, | dem dritten und | dem vierten Knöchel.

19. Ein Knöchel und der Pottholper werden zugleich in die Höhe geworfen. Der Knöchel muß beim Herabfallen noch in der Luft geschnappt werden, der Pottholper jedoch erst nach dem Herabfallen und elastischem Emporschnellen.

20. Die letzte Tour hieß „Rutuffel-Ehras“. | Die vier Knöchel werden einzeln nacheinander mit der rechten Hand in den linken Handteller „geschrappt.“

Als Spielregel galt allgemein der Grundsatz, daß die Spielerin, wenn sie in der Reihenfolge der Touren, beim Sezen der Knöchel oder durch Nichtfangen des Pottholpers einen Fehler machte, das Spiel an ihre Mitspielerin abtreten mußte: „Se moß aflaggen.“

Professor Hermann Landois.

b. Das Knippen-Spiel.

Im Münsterlande wird das Rautenspiel auch Knippen genannt. Im ganzen hat man beim Spiele zwölf verschiedene, streng nacheinander folgende Übungen, die sämtlich damit beginnen, daß die vier Knöchel mit der rechten Hand auf die Treppenstufe geworfen werden, was die Mädchen „in die Gribbelgrabbel werfen“ nennen; dann wird der Pottholpert — der Gummiball oder die steinerne Kugel von 4—5 Zentimeter Durchmesser — in die Höhe geschleudert und vor jedem Auffangen die Bedingung der jeweiligen Übung erfüllt.

1. Die rechte Hand schnappt einen Knöchel und wirft ihn in die linke Hand. Dieses Emporschnellen des Pottholpers, Weggreifen eines Knöchels und Wiederauf-

fangen des Bottholperts wiederholt sich viermal, bis also alle vier Knöchel in der linken Hand liegen. Bei jedem Griff sprechen die Mädchen: „Een Bekaitken“ (abgeleitet von „Kaute“).

2. Es werden aus der Gribbelgrabbel jedesmal zwei Knöchel aufgeschnappt, jedoch nicht auf einmal, sondern jeder von beiden schnell nacheinander. Dabei sprechen die Mädchen: „Twee Bekaitken“.

3. Aus der Gribbelgrabbel werden drei Knöchel aufgegriffen und zwar durch drei schnell nacheinander folgende Handgriffe; der vierte einzeln übrig bleibende wird einzeln aufgehoben.

4. Alle vier Knöchel werden nacheinander aufgegriffen, wozu bereits eine besondere Behendigkeit der Spielenden gehört.

5. Die Knöchel werden einzeln auf die Schmalseite aufgerichtet; man nennt dies „Thäönkes setzen“. (Turm setzen.)

6. Die Knöchel werden nun so umgedreht, daß die „Büefe“ nach oben kommen.

7. Es kommen die „Löde“ nach oben zu liegen.

8. Alle Knöchel werden wieder in die Thäönkesstellung gebracht.

9. Man greift bei flacher Hand jedesmal einen Knöchel zwischen zwei Fingern und setzt ihn bei umgewandeter Hand schnell wieder auf den Boden, so daß nach vier Würfen alle „Thäönkes“ umgedreht sind.

10. Zwei „Thäönkes“ werden gleichzeitig umgewandt; der eine Knöchel ruht zwischen dem Zeige- und Mittelfinger, der andere zwischen Mittel- und Ringfinger.

11. Es werden drei zwischen Zeige-, Mittel- und kleinem Finger gegriffene „Thäönkes“ umgelegt; der vierte, übrig bleibende zuletzt einzeln.

12. Alle vier Knöchel in der Thäönkesstellung werden gegriffen und umgedreht; sie liegen dabei zwischen Daumen, Zeige-, Mittel-, Ring- und kleinem Finger — wohl der schwierigste Griff!

Wer nun beim Spiel irgend einen Fehler macht, muß „afflangen“, d. h. das Spiel der zweiten Mitspielerin

übergeben. Als Fehler werden angesehen: Den Regeln oder der Reihenfolge der Übungen nicht entsprechendes Aufnehmen der Knöchel und versäumtes Auffangen des Pott-holpert's. —

Da dieses harmlose und unterhaltende Spiel die Hand- und Fingerfertigkeit ungemein übt, hätten wir es unseren Mädchen gern erhalten gesehen.

Dr. P. Bahlmann.

c. Das Bickeln.

In Dortmund hieß das Spiel „Bickeln“. Die Mädchen bedienten sich dabei in der Regel vier Hammelknöchel und eines Bickels, d. h. einer kleinen Steinkugel oder eines Gummiballs.

Jeder Knöchel hat vier Seiten: je eine Schmalseite, die als Stönert, wahrscheinlich von ston = stehen, bezeichnet wurde, und je eine Breitseite; die gewölbte davon hieß: Büfert, vermutlich von buß = Bauch, die andere Geitert, vielleicht von geiten = gießen, weil sie eine kleine Höhlung zeigte, die wohl geeignet war, eine geringe Masse Flüssigkeit damit zu schöpfen und auszugießen.

1. Alle Knöchel werden auf den Tisch und der Bickel oder Gummiball in die Höhe geworfen.

2. Bevor dieser zum zweitenmal den Tisch berührt, wird ein Knöchel ergriffen.

3. Beim 2. Ballwurf wird auch der zweite Knöchel ergriffen.

4. Beim 3. Ballwurf wird auch der dritte Knöchel ergriffen.

5. Beim 4. Ballwurf wird auch der vierte Knöchel ergriffen.

6. und 7. Alsdann werden wieder alle Knöchel auf den Tisch geworfen und nach dem Ballwurf immer zwei auf einmal gegriffen,

8. später erst einer,

9. dann drei auf einmal.

10. Nun folgt das Legen der Knöchel, während der

Ball noch in der Luft ist, in der Weise, daß die vier Knöchel flink mit der Rückseite, hernach

11. mit der Geitertseite nach oben gelegt werden.
12. Beim Stellen der Knöchel werden diese erst auf die eine,
13. dann auf die andere Schmalseite (Stönert) gestellt.
14. Zum Schluß kommt das Schwierigste, indem die Spielerin von den stehenden Knöcheln die ersten beiden mit dem ersten und zweiten bzw. mit dem dritten und vierten Finger der ausgebreiteten Hand ergreift und
15. später in gleicher Weise die zwei andern Knöchel. Geht ein Griff fehl, so kommt eine andere Spielerin an die Reihe.

Karl Brümer.

In B ö h n e n bei Unna hatte man nur fünf Gänge:
„Einken, Zweiken, Dreiken, Strähken, verkehrt Händken.“

d. Das Fippelspiel.

In Herdecke heißt das Spiel noch heute Fippel. Verwendet werden dabei vier Gelenkknochen eines Hammels und ein kleiner Gummiball (oder Steinknifer, Reite.) Jede Seite der Knochen hat einen besonderen Namen. Die mit einer starken Vertiefung versehene heißt „Löhschen“ (gewöhnlich „Löhschen“ gesprochen), die zweite wegen ihrer sanft gebogenen Fläche „Blättchen“, die dritte nach den darauf befindlichen breiten Rillen „Grübchen“, die vierte „Züppchen“.

Nach diesen vier Bezeichnungen werden auch die vier, bzw. acht Übungen des Spieles benannt, die alle in derselben Weise verlaufen, nur daß bei jeder einzelnen Übung die charakteristische Knochenseite nach oben gelegt wird, also beim „Löhschen“ die Lochseite, beim „Blättchen“ die flache Seite usw. Nach der vierten Übung behält man die Knochen in der Hand und fängt den Ball so auf, daß er mit den Knochen zusammen in der Hand ist. Dann beginnt das Spiel von vorn, jedoch so, daß man die Knochen jedesmal bei Übung 5 usw. mit der Hand hinwirft und im übrigen wie bei den ersten vier Übungen spielt. Übung 5 bis 8 bezeichnet man als „Hinwerfen ein

Löchchen“ usw. Erst nach Beendigung dieser letzten vier Übungen schließt das ganze Spiel.

Zu Anfang der ersten vier Übungen werden die vier Knochen durcheinander in die Hand und der Ball zwischen Zeigefinger und Daumen genommen. Dann wirft man den Ball in die Höhe und gleichzeitig die Knochen auf den Tisch oder die Treppenstufe, an der man sitzt. Zum zweiten Male fliegt der Ball auf. Währenddem dreht man einen der Knochen bei Übung 1 auf „Löchchen“, bei Übung 2 auf „Plättchen“ usw., so daß der Knochen mit dem Loche der glatten Seite usw. nach oben zu liegen kommt. Das geht so weiter, bis alle Knochen auf derselben Seite liegen. Nach dem Aufspringen des Balles auf den Tisch nimmt man zunächst einen der Knochen, beim zweiten Aufspringen einen zweiten usw. auf, bis man drei in der Hand hat. Schließlich wirft man den Ball noch einmal hoch, nimmt den letzten Knochen und läßt dann alle vier wieder auf den Tisch fallen. Hierauf kehrt man wieder alle Knochen auf dieselbe Seite: ein „Löchchen“, zwei „Plättchen“, nimmt zwei Knochen zusammen auf und nochmal zwei. Alsdann wirft man sie wieder auf den Tisch, kehrt von neuem um, nimmt drei Knochen zugleich auf und darauf einen, wirft vier hin, kehrt um und greift alle vier zusammen auf. Doch kann man die Knochen auch sofort wieder hinfallen lassen und dann den Ball schnappen. Bei der „Grübchen“- oder „Züppchen“-Übung kann man einen der Knochen, statt ihn wie gewöhnlich umzudrehen, zwischen Zeige- und Mittelfinger nehmen und so umlegen. Das nennt man „Flemmen.“

Macht man irgend einen Fehler, so muß man aufhören, bis man wieder an die Reihe kommt und das Spiel da fortsetzt, wo es durch den Fehler abgebrochen war.

Folgende besondere Fälle sind bei den einzelnen Übungen noch zu beachten:

1. Es kann „Blut“ vorkommen, d. h. zwei Knochen fallen auf „Löchchen“ und zwei auf „Plättchen“. Dann überspringt man eine ganze Übung und kommt also z. B. von „ein Löchchen“ auf „zwei Plättchen“ usw.
2. Fallen die Knochen alle verschieden, so heißt das „Glück“, weil man zwei Übungen überspringt und z. B., wenn man

- bei „zwei Plättchen“ ist, nach „zwei Züppchen“ kommt.
3. Wenn alle Knochen beim Hinwerfen auf dieselbe Seite fallen, muß man aufhören. Man nennt das „Adelheid“.
 4. Wenn zwei Knochen aufeinander zu liegen kommen und man den oberen so von dem darunterliegenden her-unternehmen kann, daß letzterer sich nicht bewegt, dann darf man weiterspielen; sonst ist man ab.

Professor Wortmann.

15.

Ball=Probe.

Kein Spiel ist bei geschickten Mädchen daheim und draußen beliebter als die Probe, der Rest des schönsten aller Mädchenspiele: des Bickelns. Täglich entstehen neue Formen und andere Reihen der einzelnen Gänge, deren Benennungen der Kindermund verschieden formt. Soweit sie nicht allgemein verständlich sind, erfolgt hier eine kurze Deutung der Dortmund'schen Redensarten:

Ärmchen: Ball wird auf flachem Arm zurückgeschneilt.

Beten: Hände falten.

Doppelfingerchen: Fingerfläche auf Fingerrücken.

Doppelhändchen: Handfläche auf Handrücken.

Falsch beten: Die gefalteten Hände nach außen drehen.

Händchen: Ball wird auf Handrücken zurückgeschneilt.

Kniechen: Ball wird mit Knie zurückgeschneilt.

Kellerloch: Ball wird durch Kniekehle geworfen.

Knuffen: Ball mit Rücken der geballten Hand werfen.

Kreuzhändchen: Die gekreuzten Hände werden auf die Schultern gelegt.

Kühlchen: Finger der rechten Hand von oben zwischen die Finger der linken stecken und beten, so daß Kühlen, Gruben zwischen den Knöcheln der Hände entstehen.

Pläcken: Ball mit flacher Hand gegen Wand schlagen.

Pfannkuchen: Rechte Hand auf die Handfläche legen.

Rückchen: Hintern Rücken Ball pläcken.

Streckchen: Unter dem gestreckten linken Arm her-vorwerfen.

Windelchen: Hände freisen.

a. Dreier-Prob e.

Hinter dem Gardinchen
 Steht ein Glas Winchen;
 Knecht schenkt ein,
 Herr trinkt aus.
 Falte die Hände!
 Breite sie aus!
 Fall' in die Knie!
 Steh' wieder auf!
 Wirf den Ball an die Wand,
 Fang ihn dreimal mit der Hand!

Bei jeder Zeile dieses Singspiels wird der Ball „gepläckt.“ Darnach muß er dreimal mit beiden Händen, dann dreimal rechts und zuletzt dreimal links gefangen werden.

Wer bei dieser oder einer andern Prüfung, Ballprobe, den Ball einmal fallen läßt oder einen Gang falsch darstellt oder die Reihenfolge der Gänge wechselt, ist ab und muß der nächsten Spielerin, die mit den übrigen Gespielen die Prüfung abnimmt, den Ball übergeben.

b. Einer-Prob e.

1 mal: pläcken
 „ beten
 „ Rühlchen
 „ Händchen
 „ Klatschhändchen
 „ Armchen
 „ Köpfchen
 „ Pfannkuchen
 „ Kniechen
 „ Rückchen

c. Fünfer-Prob e.

5 mal: Händchen
 4 „ Armchen
 3 „ Rückchen
 2 „ umdrehen
 1 „ beten

d. Sechser-Prob e.

6 mal: Pfannkuchen links
 5 „ „ rechts
 4 „ „ umdrehen
 3 „ Brotschmierer
 2 „ Klatschhändchen
 1 „ Händchen

e. Zehner-Prob e.

10 mal: pläcken
 9 „ beten
 8 „ Rühlchen
 7 „ Händchen
 6 „ Klatschhändchen
 5 „ Armchen
 4 „ Köpfchen
 3 „ Pfannkuchen
 2 „ Kniechen
 1 „ Rückchen

f. Elfer=Probe.

- 11 mal: Klatschhändchen, vor- und rückwärts
 10 „ Kreuzhändchen
 9 „ Knüffchen
 8 „ aufs rechte Bein schlagen
 7 „ aufs linke Bein schlagen
 6 „ Rüdchen
 5 „ Ärmchen
 4 „ Köpfchen
 3 „ umdrehen
 2 „ Kellerloch
 1 „ beten

g. Zwölfer=Probe. i. Fünfundzwanziger=Probe.

- 12 „ beten
 11 „ knuffen
 10 „ Rühlchen
 9 „ Pfannkuchen
 8 „ Klatschhändchen
 7 „ Ärmchen
 6 „ Rüdchen
 5 „ Kniechen
 4 „ Händchen
 3 „ umdrehen, rechts
 2 „ Kellerloch
 1 „ umdrehen, links.

- 25 mal: beten
 20 „ knuffen
 15 „ Rühlchen
 10 „ Köpfchen
 5 „ Kniechen

k. Fünziger=Probe.

- 50 mal: beten
 40 „ Rühlchen
 30 „ Ärmchen
 20 „ Knüffchen
 10 „ Köpfchen
 5 „ Kniechen
 1 „ Rüdchen

h. Dreizehner=Probe.

- 13 mal: pläcken
 12 mal: beten
 11 „ Fäustchen
 10 „ falsch beten
 9 „ Pfannkuchen
 8 „ Pfannkuchen umdrehen
 7 „ Ärmchen
 6 „ Köpfchen
 5 „ Brotschneiden
 4 „ Händchen
 3 „ Doppelfingerchen, rechts
 2 „ Doppelfingerchen, links
 1 „ Kniechen

l. Sechziger=Probe.

- 60 mal: beten
 50 „ Knüffchen
 40 „ Händchen
 30 „ Ärmchen
 20 „ Klatschhändchen, vor-
 10 „ Köpfchen [wärts
 5 „ Kniechen

16.

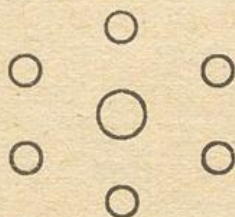
Müttken brumm, brumm.

„Das Sauballspiel sollte überall in der altüberlieferten Form der einzelnen Landschaften wieder zu Ehren kommen.“

Professor Heinrich Sohnrey

Dieses äußerst beliebte Volksspiel verursacht wenig Kosten. Jeder beliebige, oft selbstangefertigte Ball wird als Sau verwendet, und zum Treiben des Balls schneidet sich jeder Knabe aus dem Busch einen meterlangen, derben Stod, in Form einer Keule, die an dem einen Ende etwas gekrümmt ist. Das Spiel findet auf einem Rasenplatz statt.

In den Rasen wird mit dem Absatz ein größeres Loch gemacht, das zur Aufnahme des Balls — der Sau als Stall — dient. Um dieses Loch herum werden in einer Entfernung von ungefähr zwei Meter kleinere Löcher gemacht für die Spieler, und zwar eins weniger als Spieler da sind, etwa in folgender Anordnung:



Zu Beginn des Spiels wird in das größere Loch im Mittelpunkt des Kreises der Ball, das Müttken, gelegt. Dann halten alle Spieler ihren Stod in das große Loch, den Saukessel, gehen herum und singen:

Müttken brumm, brumm,
Emmol, zweimol, dreimol!

Nach dem letzten Wort schlagen alle das Müttken zur Seite, und jeder sucht schleunigst seinen Stod in eins der äußeren Löcher zu stecken. Einer findet natürlich kein Loch und wird Müttkendreier, Sauhüter. Er hat die Aufgabe, das oft weit weggeschleuderte Müttken von außen durch den Kreis der Spieler in das Mittelloch, den Stall, zu bringen. Daran suchen ihn die Mitspieler zu hindern.

Sie schlagen vor das Müttken, daß es weit zurückfliegt. Dabei hat nun der Müttkendreier Gelegenheit, seinen Stod in ein Loch der schlagenden Mitspieler zu stecken. Gelingt ihm das, so wird der frühere Besitzer des Loches, der nicht aufpaßte, Müttkendreier. Der neue Hüter tritt sofort das saure und undankbare Amt an und späht umher, um möglichst bald einen andern Unachtsamen damit zu beglücken. Erst wenn es dem Hüter gelingt, die „Sau“ in den „Stall“ zu treiben, ist das Spiel beendet.

Manchmal helfen die Mitspieler dem Müttkendreier dadurch, daß sie ihren Stod in das Loch eines schlagenden Spielers stecken und dadurch Verwirrung anrichten, in der es einem geschickten Müttkendreier wohl gelingt, ein erlösendes Loch zu bekommen.

So wurde das Spiel früher in Stodum bei Anna gespielt, auch von den jungen Burschen.

In Dortmund war folgende Abweichung üblich. Der Müttkendreier klemmte das Müttken zwischen die Füße und hüpfte damit zum Stall. Bei diesem „letzten Versuch“ gab es natürlich Stodschläge um die Beine, um den Müttkendreier zu veranlassen, das Müttken fallen zu lassen. Erreichte er aber sein Ziel, so rief er:

„Müttken brum brum,
Dreih di mol um!“

Jetzt mußten alle Spieler die Gruben wechseln. Wer dabei keine Grube erwischte, wurde im nächsten Spiel Müttkentreiber.

In Geseke sang man beim Umgang um die Mittengrube:

„Reure reure rümme,
Dicke mit diän Dünnen.
Swäin sall heuen (Schweinhirt soll hüten),
Wan sall't feuen (füttern)?
Müttken riut!“

Wenn in der Gegend von Iserlohn die Hirtenjungen beim „Müttken—hien“ (hüten) ihre „Mutten fusen“, in den Roawen (Schweine Stall), das große Loch, halten, singen sie dreimal:

Räir ümme, räir ümme,
Dat Supen wert dünne!

(Rühr um, rühr um,
Das Saufen (Schweinesfutter) wird dünn!)
An andern Orten der Grafschaft Mark hört man
dafür:

Müttken rund ümme,
Dat Supen wert dünne!

oder auch:

Müttken brümm brümm,
Taum airstenmol züm usw.

Im Kreise Tecklenburg wurde das Kottjugenjagen
(auch Sauball, Kuhlög=Kuhlsau, Müttkendreien, Mutte
in't Loß, Stippball) vor 1910 gern gespielt. Beim Um-
gang wurde gesungen:

Kottümme kottümme
Zum erstenmal,
Kottümme kottümme
Zum zweitenmal usw.

Im Siegerland hieß das Spiel „Modes.“ Müttken
ist eine hörnene Schweinsklaue. Der Name kommt von
Mutte = Mutterschwein. Die Bezeichnung ist also ein
pars toto (Teil fürs Ganze.) Statt der Mutte verwendet
der Spieler die Klaue von einem geschlachteten Rind, einen
hölzernen Spund, ein Stück Holz oder ein Steinchen.
Das Sauspiel ist aus den alten Ballspielen hervorgegangen,
hat aber Inhalt und Form erhalten durch die Übertra-
gung des ernststen Treibjagdbetriebes ins Kinderspiel.

12. Knickerspiele.

As it' n lüttet Spiellind was,
Do gaff't för mi keen gröttern Spaß
As den, dat it von Knickern viel
Gewann bi't schöne Kükenspiel.
Karl Prümer.

Jede Jahreszeit hat ihre Spiele, und die gehören eng
zusammen. Es bestehen Beziehungen zwischen dem Spiel
und seiner Zeit. Wenn die ersten warmen Tage kommen,
dann vergnügt sich die Jugend beim Tauspringen. Das
Hüpfen und Springen erzeugt eine erhöhte Körperwärme,