



UNIVERSITÄTS-
BIBLIOTHEK
PADERBORN

Westfälisches Spielbuch

Lehnhoff, Wilhelm

Dortmund, 1922

12. Knickerspiele

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

(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 ernstesten 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,

und der jugendliche Körper empfindet es als eine Wohltat, wenn er nach langem Rasten und Rosten in den geheizten Stuben während des langen Winters sich mal ordentlich austoben kann. Auch das Ballschlagen und Reifenschlagen gehören in die ersten warmen Tage des Frühlings. Werden die Tage wärmer, dann werden ruhigere Spiele gespielt. Zu solchen gehört auch das Spielen mit kleinen Kugeln, die in verschiedenen Gegenden verschieden benannt werden.

In R h e i n e i. W. heißen nach Professor W i b b e diese Kugeln „Basters“ oder „Bäskes.“ Je nach der Größe werden unterschieden: Ölfers, Basterts, Järsten (Erbsen). Sie waren hergestellt aus Ton, der für gewöhnlich unglasiert war oder auch gelbe, blaue oder braune Glasierung trug. Knicker aus weißem Ton, aus „Marmor“, waren besonders beliebt und geschätzt wie die Glasknicker. Scheewe, schiefe Knicker, die Tadel, wurden als wertlos abgelehnt, wenn man sie auf der innern Handfläche als nicht gerade befunden hatte. Wir trieben mit diesen Bäskes folgende fünf Spiele:

1.

Knäpfen.

Zunächst wird ein kleines Quadrat von Länge einer Handspanne, der „Pott“, auf den Boden gezeichnet, auf dessen Seitenlinien und Diagonalen von den Mitspielenden der Einsatz in regelmäßiger Anordnung aufgestellt wird; dann wird vier bis sechs Schritt im Abstand vom Pott ein Strich gezogen, das Moahl (Mal). Die Reihenfolge der Spieler wird festgestellt durch „Käbbeln“ (von kabbeln): jeder wirft einmal mit einem Bäsken vom Pott aus nach dem Mal; der Abstand der Knicker von ihm bestimmt die Reihenfolge. Dann legt man die leicht geschlossene rechte Hand auf das Mal und schnellst mit dem Daumen einen Knicker, der vor dem Daumennagel auf dem Zeigefinger lag, gegen den Pott. Die Hand darf dabei nicht vom Boden gehoben werden; was vom Einsatze durch den geschnellten Knicker aus dem Pott herausgestoßen wird, gehört dem Spieler. Man schießt solange weiter, bis man fehlt; dann folgt der Nächste, der auch auf den

Knicker seiner Vorderleute schießen kann und, wenn er trifft, seinen Gewinnst erhält. Liegt zwischen dem Spieler und seinem Ziele ein Hindernis (Stein, Schmutz oder dergl.), so ruft er schnell: „All's!“. Dann darf er das Hindernis beseitigen. Gelingt es aber einem Mitspielenden vor ihm „Mix“ zu rufen, so muß das Hindernis liegen bleiben; auch darf er in diesem Falle seinen Knicker mit einer Lärste (Erbse) vertauschen. Haben alle Mitspieler geschossen, so beginnt der erste wieder vom Male aus, bis der Pott leer ist.

2.

Hüpfesjagen.

Die Mitspieler stellen ihren Einsatz in einer Linie rechtwinklig zu einer Mauer oder dergl. auf und zwar entweder die einzelnen Knicker mit dem Abstände einer Handbreite, oder je zwei Knicker nebeneinander in demselben Abstände, oder je vier Knicker, die zu einer Pyramide aufgebaut werden. Mal und „Käbbeln“ wie beim Knäffen. Man rollt nach dem Einsatze mit einem dicken Knicker, jeder nur einmal; die getroffenen Knicker sind der Gewinnst. Man darf auch nach dem Einsatze Sakfugeln werfen; was zwischen dem getroffenen Knicker und dem Werfenden steht, gilt auch als gewonnen.

3.

Langspann

ist besonders beliebt auf dem Heimwege von der Schule nach Hause, da es im Gehen gespielt wird. Von den zwei Spielern rollt der eine einen Knicker eine Strecke fort; der zweite wirft von derselben Stelle aus und muß des andern Kugel mit der seinigen entweder treffen, oder ihr so nahe kommen, daß er die beiden Knicker „spannt“, d. h. mit ausgespanntem Daumen und der Spitze des kleinen Fingers derselben Hand berühren kann; der Einsatz wird vorher vereinbart.

4.

Külken.

In den Boden wird eine kleine Grube, „'n Külken“, gemacht; darin wird der Einsatz gelegt. Die Reihen-

folge der zwei und mehr Spieler wird bestimmt wie beim „Knäffen“; der letzte bestimmt dann ein „Mäht“, d. h. eine Wand, einen Pfosten, eine Fensterbank usw., wogegen man mit einem dicken Knicker so werfen muß, daß er durch den Anprall in das Kücken rollt. Wird das „Mäht“ weiter entfernt, so kommt nach Vereinbarung ein- oder zweimaliges „Töffen“, d. i. Weiterstoßen des dicken Knickers mit dem Fuße, dazu. Bei den unter 2, 3 und 4 aufgeführten Spielen gelten auch „All's“ und „Nix“ wie beim „Knäffen.“

5.

Lipplapp.

Den Einsatz legen die Mitspieler, die ihre Reihenfolge wie oben bestimmen, in eine kleine Grube wie beim „Kücken.“ Der Spieler tritt an die Grube und wirft mit einem kreisrunden Lederlappen, der so groß ist, daß er die Grube beinahe deckt, in das „Kücken“; was von dem Einsatze hinausfliegt, ist gewonnen. Jeder Mitspielende wirft einmal. Die Kunst besteht darin, den „Lipplapp“ ein wenig schräg ins „Kücken“ zu schleudern, damit möglichst viel Knicker nach der andern Seite hinausgetrieben werden.

In Dortmund heißen die gewöhnlichen grauen Knicker „Steinknicker“, die kleinen „Immsen“ (Imme, Biene), die ganz kleinen (in Größe der Kugeln in den Selterswasserflaschen „Möllen“; der ganz dicke, der Wurfs knicker, heißt „Mohnkopf“. Der „Schießknicker“ — denn es wird hier sowohl mit den Knickern geworfen als auch geschossen — besteht aus Glas oder vernickeltem Eisen und wird besonders geschätzt und gehütet. Beim Schießen wird der Knicker in das gekrümmte erste Glied des Zeigefingers gelegt, mit dem Nagel des dahinter geklemmten Daumens festgehalten und dann nach vorsichtigem Zielen mit dem Daumen abgeschossen. Die Knöchel müssen beim Zielen fest auf der Erde liegen; „muffen“ d. i. das gewaltsame Vorstoßen der Hand beim Knicken ist also nicht erlaubt.

Wer in seinem Schußfelde Steine, Holz oder andere Hindernisse hat, ruft als Werfer schnell: „Alles weg!“

oder „Doas“. Kommt ihm aber sein Gegenspieler mit „Alles liegt“ oder „Nix Doas“ zuvor, so bleiben die Hindernisse liegen.

Ebenso ist der Werfer, wenn die zu treffende Kugel nur einen Schritt vor ihm liegt, verpflichtet, geradestehend zu werfen, im Falle sein Gegner vor dem Wurfe ruft: „Buer rist!“

Wird der Spieler durch eine Mauer oder andere Dinge in seiner Armbewegung gehindert, so ruft er rasch: „Reihen!“ Dann darf er sich in einem Bogen um das Ziel reihen, das er dadurch bequemer angreifen kann. Ruft aber sein Gegenspieler vorher „Kein Reihen!“, so muß er von der ungünstigen Stelle aus werfen.

Liegt der Knicker des Gegners in einer Vertiefung, so daß er nicht abgepickt werden kann, so wird mit Erlaubnis des Gegners der Hochwurf angewandt. Merkt ein Spieler, daß sein Gegner ihn abpicken, d. h. seinen Knicker durch Werfen oder Schießen berühren will, so ruft er schnell „Dux“ und „duckt“ (ducken = klein machen, verbergen) den Knicker, indem er ihn mit dem Fuß in die Erde tritt.

Eingeladen wird zum Knickerspiel mit den Worten: „Eck und du, Vierster?“ (Ich und du, ich bin Erster beim Spiel.)

6.

Kallüttenspiel.

Die Spieler machen mit dem Absatz eine Grube, eine Kuhle, „Kallütt“, und legen als Einsatz je einen Knicker hinein. Dann nimmt der erste Spieler einen dicken Knicker, Bidel, oder einen Stein zur Hand und versucht damit, aus einer gewissen Entfernung, soviel Knicker als möglich aus der Grube zu werfen. Die hinausgeschleuderten Knicker sind sein Eigentum. Ist der letzte Knicker aus dem Kallütt entfernt, so beginnt das Spiel von neuem.

7.

Dätschen.

Der Spieler stellt sich rückwärts gegen eine Mauer, bückt sich und wirft zwischen den gespreizten Beinen an die Wand einen Knicker, der von der Wand abgestoßen auf

den freien Platz rollt. Der zweite Spieler wirft in gleicher Weise, sucht aber den bereits liegenden Knicker zu treffen, was auch den folgenden Spielern selten gelingt, so daß oft 20 und mehr Knicker vor der Wand liegen. Trifft ein Spieler einen Knicker, so ist das Spiel beendet, und sämtliche im Spielfelde liegende Knicker gehören dem Gewinner.

8.

H a m b u r g e n.

Vier Knaben bilden zwei gleich große Parteien. Vor Beginn des Spiels werden die Einsackknicker, je zwei und zwei, fußbreit nebeneinander und in einer Entfernung von zwei bis drei Fuß untereinander auf den Spielplatz gelegt. Mehrere Schritte vor dem Biered wird mit dem Schuhabsatz oder einer Scherbe ein Malstrich gezogen. Aus dem Erraten von paar oder unpaar von Knickern geht der erste Spieler hervor, der versucht, vom Male aus einen Knicker zu treffen. Gelingt es ihm, so ist der Knicker sein Eigentum, und er darf im Spiel solange fortfahren, bis er daneben trifft. Alsdann beginnt der zweite oder Gegenspieler. Ihm folgt der erste Spieler, und zwar knickert er von dem Platze aus weiter, auf dem sein Knicker lag.

9.

P l ä c k e n.

Jeder der (zwei und mehr) Spieler wirft in bestimmter Reihenfolge einen Knicker gegen die Mauer. Dann fängt der erste wieder an und sucht einen Knicker zu „pläcken“, zu treffen. Kann er „spannen“, so gewinnt er den Knicker des Nachbars; „pißt“ oder trifft er einen Knicker, so werden alle Knicker vor der Mauer sein Eigentum.

10.

W a n d f l ä t s c h e n.

Zwei oder mehr Spieler stehen etwa drei Schritt von einer Mauer oder Wand auf einem Mal. Einer wirft an, d. h. er wirft seinen Knicker in der Richtung der Mauer; der zweite sucht den ersten Knicker zu flätschen, zu treffen, dann der dritte, vierte usw. Spieler,

bis alle durch sind; dann geht's wieder von vorne an, bis einer einen der liegenden Knicker trifft. Trifft er, so hat er all die liegenden Knicker gewonnen bis auf einen, den er liegen lassen muß, damit der folgende Spieler sogleich fortfahren kann. Auf dem Mal darf sich jeder Spieler die für ihn günstigste Stellung aussuchen. Bedingung beim Treffen ist, daß der Knicker zuerst die Wand und dann einen der liegenden Knicker trifft.

11.

Äithaden.

In eine Kuhle setzt jeder von den zwei und mehr Spielern zwei bis fünf Knicker, nach denen der Reihe nach vom Molz aus mit einem „Mohnkopf“ geworfen wird. Knicker, die dabei herausfliegen, gehören dem Werfer. Im neuen Spiel fängt an, wer den letzten Knicker „aus-hackt“, aus der Kuhle hinauswirft.

12.

Klitschen.

Von zwei oder mehr Spielern legt der eine einen Knicker hin, der folgende stellt sich darüber, hält einen Knicker vor das zielende Auge und sucht dann durch Fallenlassen des Knickers den liegenden zu „klitschen“, zu berühren. Trifft er, so hat er gewonnen; sonst setzen die folgenden das Spiel solange fort, bis einer trifft und alle Knicker an sich nimmt.

13.

Langschuß oder Nachwerfen,

„Rann un Spann“, spielen gewöhnlich zwei oder drei Knaben. Der eine schießt vor, der andere nach. Trifft er den Knicker des ersten Spielers, so muß der ihm zwei geben. Hält er es dagegen für ausgeschlossen, den ersten Knicker zu treffen, so versucht er, seinen Knicker zu werfen, daß er in Spannweite (Spanne: Daumen—Mittelfinger) von dem ersten liegen bleibt. Für diesen „Spannemann“ gibt's einen Knicker. Wirft er so, daß er den ersten Knicker trifft (klitscht), so erhält er ein „ez“, zwei Knicker. Kann er bei dem „ez“ auch noch „spannen“, so erhält er

noch einen, zusammen drei Knicker. Gelingt ihm keine der drei Möglichkeiten, so wirft der erste Spieler nun nach dem Knicker des zweiten. Gewinnt der zweite Spieler, so wirft der an, und der erste (wenn's drei sind, der dritte) wirft nach.

14.

Böttkenscheiten.

Vom Male aus wirft jeder der Spieler etwa fünf Knicker zu einem Loch, dem Böttken, hin. Wer die meisten hineinkriegt, darf nun damit beginnen, die andern Knicker mit den Fingern (Zeigefinger hinter dem ersten Daumenglied gespannt) hineinzuschießen. Wer den letzten Knicker hineinschießt, erhält den Pott.

15.

Strichsen.

Ist die Zahl der Spieler vier, so werden in fußlangen Abständen vier meterlange Striche auf den Boden gezogen. Auf jeden Strich werden von den vier Spielern drei oder mehr Knicker in gleichen Abständen gesetzt. Jeder Spieler hat zur Unterscheidung beim Spielen anders gefärbte Knicker. Vor Beginn des Spiels wird ausgemacht, ob mit oder ohne „Tottschießen“ gespielt werden soll. Nachdem ein Spieler (der größte) „erster“, ein anderer „zweiter“, ein anderer „dritter“ und der letzte „vierter“ gerufen hat, rollt der erste vom zwei Meter entfernten Malstrich seinen Schießknicker über die Bahn mit der Absicht, irgend einen Knicker zu treffen. Der getroffene Knicker wird Eigentum des Wurfers. Solange der Spieler trifft, bleibt er am Spiel; trifft er vorbei, so kommt der folgende an die Reihe. Ohne „Tottschießen“ ist das Spiel vorbei, wenn alle Knicker auf den Strichen verschwunden, gewonnen sind. Ist „mit Tottschießen“ verabredet, so schießt jeder erst einmal durch die Bahn, damit Knicker hinter den Strichsen liegen. Dann sucht der erste den Spieler, dessen Knicker am nächsten bei dem seinigen liegt, dadurch totzuschießen, daß er mit seinem Knicker den des Nachbarn trifft. Gelingt es, so kann sich der erste die drei Knicker auf dem

Strichsken seines Nachbarn nehmen. Nun darf der Nachbar nicht mehr mitspielen, er ist tot. Trifft der erste nicht, so sucht der zweite seinen Nachbar (es kann auch der dritte oder der vierte sein) totzuschießen. Der letzte bekommt den Rest Knicker.

16.

Zweipott.

Werden beim Strichsken-Spiel auf jeden Strich nur zwei Knicker gelegt, so heißt es Zweipott. Die auf die Strichsken verteilten Knicker nennt man „eine Saat.“

17.

Kreisknicken.

Es wird ein Kreis gezogen, in den jeder Spieler vier oder mehrere Knicker setzt. In einer Entfernung von drei Meter wird ein Malstrich gezogen, auf dem die Spieler sich aufstellen. Nun schießt jeder der Spieler (der Reihe nach als erster, zweiter usw.) mit seinem (eisernen) Wurffknicker in den Kreis. Schießt der Spieler einen (oder mehrere) Knicker aus dem Kreise heraus, so gehört er ihm. Wer getroffen hat, darf von dem Platze, auf dem sein Wurffknicker liegen geblieben ist, wiederum in den Kreis werfen und Knicker herausschießen, solange, bis er nicht mehr trifft. Bleibt sein Wurffknicker im Kreis liegen, so muß er soviel Knicker einsetzen, als sein Wurffknicker berührt hat, darf aber den Wurffknicker wieder herausnehmen. Ein guter Schütze kann sich demnach die Knicker aller Mitspieler erobern („Meutern“ wird das Spiel darum in der Soester Börde genannt), wenn er nie daneben-
traf; andererseits kann man auch viele Knicker verlieren, weil man für jeden im Kreise nur angetroffenen, aber nicht herausrollenden Knicker stets einen einlegen muß. Im Vorteil ist beim „Kreisknicken“ der erste, dann der zweite usw.

Das Spiel kann wie „Strichsken“ mit und ohne „Totzuschießen“ gespielt werden.

Es ist beendet, sobald der letzte Knicker, „Binnknicker“, aus dem Ring oder Häuschen herausgeholt — oder nur noch ein Spieler übrig ist.

Dieses schönste Knickerspiel, bei dem Auge und Hand geübt werden und daß besondere Geistesgegenwart und Schlagfertigkeit erfordert, wird von klein und groß sehr gern gespielt.

18.

Stüden.

Mit dem Absak wird eine kleine Erdfuhle (Küfften) gemacht, in die der eine Spieler eine Handvoll Knicker „stüdt“, d. h. ziemlich senkrecht über die etwas gebeugten Finger in das Loch gleiten läßt. Einer der beiden Spieler wettet auf „paar“, der andere auf „unpaar“. Ist nun die Zahl der Knicker in der Kuhle gerade, sind es Paare, so gehören dem Spieler, der auf „paar“ gewettet hat, die Knicker, die aus der Kuhle beim Hineinwerfen gesprungen sind; ist die Zahl ungerade, so hat der andere Spieler gewonnen. Das Hineinwerfen der Knicker in die Kuhle geschieht abwechselnd.

19.

Kopfschießen.

Die Knicker werden hintereinander in eine Reihe gelegt. Vom Mal aus wirft jeder auf das Kopfende der Knickerreihe. Trifft er, so wirft er nach Einziehung des Gewinns weiter; schießt er vorbei oder in die Reihe, so gibt er das Spiel an den Nachfolger weiter.

20.

Königschießen.

Der dickste Glas-, Ton- oder Eisenknicker heißt in Dortmund König; ihn legt man an die Mauer oder auf die Straße. Vom Mal (Molz) aus sucht jeder der Spieler mit einem Knicker den König zu treffen; gelingt es einem Spieler, so gehören ihm die vorbeigeschossenen Knicker, und das Spiel beginnt von neuem.

21.

Zauberkasten.

An eine Wand wird ein Pappdeckel schräg gestellt, in den drei verschieden große Löcher gestoßen sind. Die Spieler versuchen nun, von einem entfernten Malstrich ihren

Knicker in eins der drei Löcher zu werfen. Trifft ein Spieler in das größte Loch, so bekommt er drei, in das mittlere vier, in das kleinste fünf Knicker heraus. Trifft er in keins der Löcher, so muß er einen Knicker als Strafe einlegen.

22.

Torwerfen.

In einen Pappdeckel schneidet man in einiger Entfernung nebeneinander mehrere knickergroße und größere Löcher, über die man nach Uebereinkunft Zahlen schreibt und zwar in der Reihenfolge, daß über den engsten Löchern die höchsten Zahlen stehen (12, 8, 6, 2). Nun tritt der Torwart an das Tor und beobachtet, durch welches Loch (Tor) die Knicker, die von den übrigen Mitspielern vom 4 Meter entfernten Mal aus geworfen werden, rollen. Bleiben die Wurfsknicker vor den Toren liegen, so gehören sie dem Torwart; rollen sie durch ein Tor hindurch, so muß der Torwart dem geschickten Werfer soviel Knicker herausgeben, als über dem betreffenden Tor angezeigt sind.

23.

Wieviel Pferde hat der Bauer im Stall?

Eine Anzahl Spieler nebeneinander. Der Reihe nach nimmt jeder einige Knicker in die Hand und stellt seinem Nachbar obige Frage. Trifft er die Zahl der Knicker in der geschlossenen Hand, so gehören sie ihm. Rät er vorbei, so muß er soviel Knicker dem Frager geben, als mehr oder weniger in der Hand des Bauern sich befinden. Wer geraten hat, fragt nun den nächsten Spieler, so daß abwechselnd jeder Mitspielende an die Reihe kommt.

24.

Wieder Knickerspiel mit einem Eisenring.

Die Knaben am Hellweg spielten bis vor Einzug des englischen Fußballspiels ihr Knickerspiel unter Benutzung eines $\frac{1}{2}$ bis 1 Zentimeter dicken Eisenrings von ungefähr 6 bis 8 Zentimeter Durchmesser. Am besten waren glatte Ringe, welche beim Auffallen noch eine Strecke über die Erde wegrutschten, also gut „schüfelten.“ Vor Beginn des

Spieles wurde mit dem Absatz in den Lehm Boden ein Loch gebohrt, das mit den Händen schön glatt ausgewischt wurde. In dieses Loch setzte jeder Mitspieler einen Knicker. Darnach traten alle Spieler auf den 6 bis 8 Meter zurückliegenden Malstrich.

Es wurde nun in einer vorher bestimmten Reihenfolge mit dem Ringe, der in flacher Hand lag, aus dem Handgelenk heraus nach dem Loch geworfen. Der erste Spieler bemühte sich, seinen Ring bis auf etwa 1 Meter an das Loch heranzuworfen, weil er dann von da aus am sichersten ins Loch treffen konnte. Lag der erste Ring rechts vom Loch, so warf der zweite Spieler etwa nach links, der dritte über das Loch hinaus, der vierte davor usw. Jeder hütete sich, in die Nähe eines andern Ringes zu geraten, weil er ausscheiden mußte, sobald ein anderer Spieler seinen Ring traf. Wer zuerst ausschied, hatte beim nächsten Spiel den ersten Wurf usw.

Das Spiel verlief folgendermaßen:

Nachdem alle Spieler ihren Ring in das Spielfeld geworfen hatten, nahm der erste Spieler seinen Ring in die flache Hand und warf ihn in das Loch. War der Wurf gut, so flogen einige Knicker heraus. Diese gehörten ihm. Er trat zurück und warf, weil er Erfolg gehabt hatte, noch einmal. War der zweite Wurf erfolglos, so trat er an das Loch und warf von dort seinen Ring in das Spielfeld und zwar so, daß ihn ein anderer nicht leicht treffen konnte, weil er sonst seine gewonnenen Knicker abgeben mußte. Nun kam der zweite Spieler an die Reihe. Wenn andere Ringe in seiner Nähe lagen, versuchte er, sie vom Spiele auszuschließen, indem er seinen Ring auf einen andern warf. Sonst warf er auch in das Loch. Flogen nun alle Knicker aus dem Loch, so wurde neu eingesetzt und wiederum vom Mal aus geworfen. Jetzt warf zuerst der, der zuerst ausgeschieden war. Der Hauptgewinner des ersten Spieles war jetzt der letzte. Die letzten Spieler bemühten sich, vom Mal aus einen andern Ring zu treffen. Sie hatten dann einen zweiten und möglicherweise einen dritten Wurf. Sie konnten dazu auch dadurch kommen, daß sie gegebenenfalls als erste nach den Knickern werfen durften.

Manche Knaben hatten eine solche Geschicklichkeit, daß sie mit einem Wurf sämtliche Knicker (6—8) aus dem Loch herauswarfen.

25.

Schusserpiel aus Südwestfalen.

In Hemer bei Iserlohn heißt der Schusser Knicker, der größere Bästert (vergl. Maaßter), ein ganz dicker Hoppel (Springer, Läufer), einer von Marmor Malmert. Ums Jahr 1818 übte man dort nur zwei Arten des Spiels.

In einer gewissen Entfernung vom Mäit (Mal) ward ein Knicker oder statt dessen zwei Puffbohnen (en Band Bäumen) aufgepflanzt, weiterhin in gleichen Abständen soviel andere Knicker oder Bohnenpfänder, daß die Gesamtzahl der Zahl der Mitspielenden gleichkam. Wenn dann durch Werfen ans Mäit die Reihenfolge der Spieler bestimmt war, schoß der erste seinen Knicker nach der aufgepflanzten Reihe. Er schoß so lange er traf und nun immer von der Stelle aus, wo sein Knicker liegen geblieben war. Schien ihm der Knicker an rauher (rubbeliger) Stelle zu liegen, so durfte er räuseln, d. h. den Boden glätten. Beim Schießen mußte der Knöchel fest aufliegen, und es ward darauf geachtet, daß kein Rucken (Rucken) vorkam. Traf sein Knicker nicht oder brachte derselbe den getroffenen nicht von der Stelle, was kipp's hieß, so blieb der erstere liegen, und der zweite Spieler begann vom Mäit aus zu schießen. Ward von diesem der Knicker des ersten getroffen, so mußte derselbe seinen etwaigen Gewinn abgeben und war aus dem Spiele. Das Spiel nannte man Knickern.

Der Name der Schusser und des Spiels war — nach Woeste — in Westfalen sehr verschieden. In Hagen heißt ein großer Knicker Kuegel, das Spiel Rippen. Auf der Ennepersstraße: Ripper, für den großen Bästert. Das Spiel heißt Rippeln. In Weimar: Knickel, für den großen Bästert. In Unna: Bickel, für das Spiel Bickeln. In Soest: Knippel, für das Spiel Knippeln. In Marienheide: Knippsteen für den kleinen Knicker, für den großen

Lehnhoff, Spielbuch.

Bastert. In Siedlinghausen heißt das Spiel Rippeln. In Rheda der Knider Dreäper, das Spiel Knippeln.

26.

Schollinsen-Spiel.

Kleinere farbige Porzellanscherben (Schollinsen) werden in bestimmter Anzahl von mehreren Spielern in ein „Pottloch“ gelegt. Wer aus einer bestimmten Entfernung mit dem Pottholper rollend in das Loch trifft, hat den Inhalt gewonnen.

13. Straßspiele.

1.

Dat Schuwaarspeel.

Eine drollige Spielstrafe ist folgende: Der Sträfling muß sich auf alle viere stellen, die Beine lang ausgestreckt. Nun greift ihn ein Junge bei den Füßen, und er muß auf den Händen, die das Karrenrad vorstellen, forteilen. Gewöhnlich schlägt der „Kaarenschwer“ kein allzulangames Zeitmaß an, und „de Kaar“ ist gezwungen, will er nicht zu Fall kommen, mit den Händen wacker auszugreifen, natürlich zur größten Freude der Zuschauer, die ihren Höhepunkt erreicht, wenn der Bestrafte ein Neuling im Spiele ist und dann oft verzweifelte Anstrengungen macht, um möglichst schnell zum vorgesteckten Ziele zu kommen. Größere Jungen müssen als verschärfte Strafe noch einen kleineren auf dem Rücken tragen.

2.

Das Ziehkarrenspiel.

Der verurteilte Knabe muß sich auf den Rücken legen, die Beine gespreizt. Ein größerer Knabe spannt sich in diese natürliche Doppeldeichsel, indem er die Füße des Liegenden faßt, mit ihm abfährt und dabei den Allerwertesten des Sträflings mit den unbeschuhten Hacken bearbeitet.