



UNIVERSITÄTS-
BIBLIOTHEK
PADERBORN

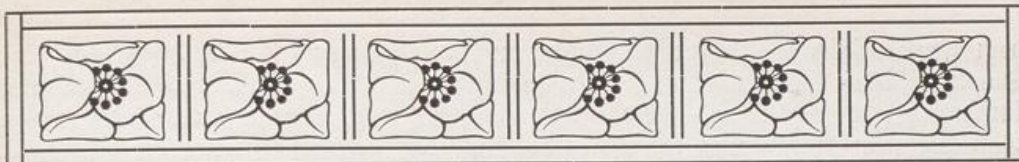
Ostfriesische Volkskunde

Lüpkes, Wiard Habbo

Emden, 1925

I. Jugend- und Volksspiele

[urn:nbn:de:hbz:466:1-99241](https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:466:1-99241)



F. Spiel und Rätsel in Ostfriesland.

A. Jugend- und Volksspiele.

Die Spiele bilden eine Welt für sich. Aber wir müssen wohl unterscheiden zwischen den im Kinder- und Volksleben gewordenen und den von wohlmeinenden Jugend- und Volksfreunden erfundenen und gemachten Spielen. Jene gleichen der wild wachsenden Blume des Dorfangers und dem üppig sich immer aus seiner eigenen Wurzel erneuernden Busch im wilden Hag — welche eine Fülle eigenkräftigen Lebens gewahren wir da! Und ebensolches Leben pulsiert in den Kinder- und Volksspielen, wie sie Böhme in seinem umfangreichen Werk „Deutsches Kinderlied und Kinderspiel“ und ter Gouw in seinen „Volksvermaken“ zusammengestellt hat. Damit vergleiche man die Fröbelschen Kinderspiele und sehr vieles in Wagners Knabenspielbuch und Mädchenpielbuch: das sind Treibhausgewächse, welche hinausgepflanzt in das freie Leben des Kindes größtenteils hinsiechen. Das Kind merkt die Absicht, daß es spielend lernen und erzogen werden soll, und wird verstimmt. Es kehrt sich selbst überlassen dieser Art von Spielen, die ihm als Spielverderber erscheinen, den Rücken und greift zu Ball und Knickern, zu Reifen, Stelzen und Drachen. Man kann das Kinder- und Volksspiel unter verschiedenen allgemeinen Gesichtspunkten betrachten. Wir wollen nur in Kürze auf einige Punkte hinweisen: Beachtung verdient vor allem das Spielgut, das teils vom Kinde selbst mit wenig Kunst, aber um so mehr Phantasie, teils von Vater und Mutter oder aber fabrikmäßig hergestellt wird. Die Fabrikware ist größtenteils zu zerbrechlich und läßt der Phantasie zu wenig Spielraum, um mit dem Leben und der Gedankenwelt des Kindes so recht zu verwachsen; im Gegensatz zu der selbstgemachten Puppe nannte man früher die Erzeugnisse der Industrie „Antlaten-Puppe“. Der Sohn des Schiffers macht sich auf den Fehnen noch heute sein Schiffelein selbst, vielleicht unter Zuhilfenahme eines Holzschuhs, mit voller Takelage; der Sohn des Bauernhofs mit ebensolcher Freude am Werk seinen kleinen Wagen mit Pferdchen; der Sohn des Müllers seine kleine Windmühle von Papier, um damit gegen den Wind zu laufen oder von Holz, um sie auf eine hohe Stange neben dem Hause hinauszustellen. Früh krümmt sich, was ein Häkchen werden will. Besonders erfreulich ist es, daß man von verschiedenen Seiten in Deutschland die Aufmerksamkeit auf die Spielplätze gelenkt hat; das ist nach englischem Vorbilde geschehen, wo fast jeder größere Ort einen öffentlichen Spielplatz hat. Viele Städte haben jetzt ihre Spielbahnen und Sportplätze; bei den Schulen wird allgemein für ausreichende Spielplätze gesorgt. Anderwärts beschafften Privatunternehmer oder Vereine die erforderlichen Vorbedingungen für Spiele und Leibesübungen in freier Luft. Der Sohn des Königs Ludwig von Holland kehrte den Pariser Spielsachen den Rücken und sagte, aus

dem Fenster sehend: „Ich wollte lieber mit den Jungs da draußen auf dem Damme spielen.“ Auch die Mädchen jauchzen beim Reigen- und Tauspringen im Freien am hellsten auf. Wie schön spielt sich's in Norden auf dem baumreichen Marktplatz, in Aurich und mancherorten sonst auf den Plätzen um die Kirche, in Emden am Wall, auf den alten Kirchhöfen in Stadt und Land; und welches Dorf hätte nicht seine freundliche Spielecke, das Paradies der Kindheit!

Merkwürdig, wie die Kinder die Zeit für ihre Spiele, den Spielkalender, im Kopf haben! Die Jahreszeitspiele kehren in gleicher Reihenfolge wieder und lösen sich wie nach stiller Verabredung ab. Diese Erscheinung hat ihre in den Bedingungen des Spiels im Freien liegenden Gründe: Im Frühling, wenn der Boden etwas abgetrocknet ist, herrscht bei unsern Knaben das Kniderspiel, bei den Mädchen etwa noch das in Abgang kommende Bickelspiel, allgemein die Ballspiele sowie die Reifenspiele; im Sommer ruft man beim Versteckspiel (Krupasersied) aus dem dichtbelaubten Busch: Nu man! Im Herbst, wenn die Felder abgeerntet sind, lassen die Knaben ihre Drachen steigen; auch für Ball- und Reifenspiele ist die Temperatur wieder günstig wie im Frühling. Der Winter bringt bei fahlem Frost das Klootschießen, bei Schnee und Eis die Schneebalkämpfe und Schlitten- und Glitschspiele und den herrlichen Eislauf. Im übrigen ist der Spielkalender durch den Festkalender gegeben.

Die Spiele sind zum Teil Gemeingut der Menschheit, wie gewisse Lauf- und Wurfspiele, die Spiele mit Kreisel, Bällen und Reifen; andere sind germanisches Erbgut, so zahlreiche Reigen- und Kampfspiele mit altem Brauch und Reim in Beziehung auf das Liebesleben und den Wechsel der Jahreszeiten; einige wie z. B. das Klootschießen, Raatsbal, Röstunje sind Eigengut des friesischen Volksstammes, wenn da auch wieder merkwürdige Verschiedenheiten im einzelnen zwischen Ostfriesen, Westfriesen und Nordfriesen hervortreten, z. B. hinsichtlich der Benennung der Spiele, der Wurfweise beim Klootschießen. Dies Sondergut der Friesen interessiert uns natürlich in erster Linie. Die Jugend- und Volksspiele wie überhaupt die Volksvergnügungen liefern einen belangreichen Beitrag zur Kenntnis des Volkscharakters.

In einer gelehrten Abhandlung über „Deutsche Kinderspiele“ in der Zeitschrift des Vereins für Volkskunde“ kommt Samuel Singer-Bern zu dem Schluß: Dämonenkultus, Feldarbeit, Liebesleben und Begräbnis-Zeremonien eines primitiven Volkes haben wir im Kinderspiel wiedergefunden. Was ist das anders, als was wir im Sprichwort so ausdrücken: „As de Ollen jungen, so piepen de Jungen“ und: Tiefer Sinn ist oft im kindlichen Spiel. Aus der Fülle des Materials heben wir einige charakteristische Stücke aus, Spiele, die durch Namen, begleitenden Sang, Spielweise, volkstümliches Interesse besonders merkwürdig sind.

Viele Spiele haben ihre Ouverture, die mit großer Spannung von den Teilnehmern begleitet wird, das ist das Abzählen. Zahlreich sind auch bei uns die Abzählreime. Bei jeder betonten Silbe bekommt immer ein Kind einen kleinen „Duff“ vor die Brust, dasjenige in der Reihe, auf welches die letzte betonte Silbe — gewöhnlich „of“ kommt, „ist es“, d. h. muß zuerst die andern im Lauf kriegen, tiffen, das Spiel beginnen; oder wo es sich um die Bildung von zwei Parteien mit je gleich viel Spielern handelt, wird abwechselnd bei jedem „of“ ein Kind der einen und dann der andern Partei zugeteilt.

Die bedeutsameren Abzählreime beginnen „Achter't Karthof stuft dat Sand, fan wol stuvon na Engeland“; „Ne Piet het quaad gedaan — Achter up dat Karthof“. Ferner: Mien Vader leet rees 'n oll' Wagen beslaan — Raad rees, wo vööl Tengels darin gaan; und: Amsterdam de grote Stadt — Steit gebaut up Palen.

Eine der frühesten und beliebtesten Hauptgattungen des Spiels, an der namentlich die Mädchen besonders treu hängen, ist das Reigenspiel, bei welchem die durch Linie, Takt, Wort und Ton schön gemäigte Bewegung Selbstzweck zu sein pflegt. Der Gegenstand der Reime ist meist das Liebesleben. Auf Borkum singt und tanzt man noch um den Maibaum den uralten Pfingstreigen: Hier meld't süf 'n neen Buur, Hier meld't süf 'n neen Kirmesbuur, Heisa jifla Kirmesbuur, Hier meld't süf 'n neen Buur. Dann weiter, indem man immer den entsprechenden Refrain hinzudenken wolle: Buur stelt süf nu in't Set (mitten in den



Nr. 95. Vaska (Ostergedä), Küstater (Weihnachtsgedä), Küsteruppeerd (Sünnertkaskerl).

Kreis) — Buur set süf up een Stool — Buur, drinkt maar uut een Glas — Buur, neemt der nu een Wief — Buur, geeft dat Wief 'n Küs — Dat Wief wil an de Dans, worauf der Bauer, d. h. jezt das betreffende Kind seine Schöne einmal im Tanz um den Maibaum schwingt. Kirmesbuur ist ein Bauer, der als vollberechtigt und vollverpflichtet in die Bauernrolle eingetragen ist, worüber näheres in Herquets Buch „Die Insel Borkum in kulturhistorischer Hinsicht“ nachgesehen werden kann.

Dem beliebten holländischen Volkslied „Daar ging ins een Patertje langs de Strand: Hei! 't was in de Mai!“ entspricht bei uns etwa: Müntje, wul ji mi foren? mit dem Refrain: En ho ho ho; en pillalo; en hosiso! Indem die den

Kreis bildenden Mädchen langsam rundum gehen, singen sie: Noch eenmal in't Runde, Of der oof 'n mooj Meisje stun! Mit immer wiederkehrendem En ho ho dann weiter: Nu moot he wol an't Söfen gaan. — Hest du ene na dien Ein? — De Pater set sien Nün' up d' Stool. — De Pater geef sien Nün' 'n Soon (Küs). — Dat dürt he noch wol dreemaal doon. — De Pater helpt sien Nün' weer up. — De Pater jagt sien Nün' der uut. Die „Nüntjes“ bilden einen Kreis um den „Pater“, bei der Zeile „De Pater set sien Nün' up d' Stool“ hockt die Nün' nieder, nachher steht sie wieder auf und entwischt dann aus dem Kreise, der sich auflöst, worauf ein Fangspiel folgt. Bei einem andern Reigen handelt es sich um eine Brautwerbung mit eigenartigem Rehrreim: Dor toom ik een olt Mientje (so viel wie Mönchlein) an — Von hoge doge dist. Der Chor fragt durch ein Mädchen aus seiner Mitte: Wat wul ji een olt Mientje dan? Letzterer antwortet: Ik wul jo Dochter N. wol hollen. — Weiter: Wat wul ji mit unse Dochter dan? — Ik wul höör eene Tröer verschaffen. — Wat vöör'n Tröer sul dat dan wesen? — Dat sul N. N. wol wesen. — Dan laat höör man mit jo gaan. Die Mädchen bilden dabei einen Kreis, ein Mädchen geht tanzend und die erste Strophe singend in die Mitte des Kreises vor, wo ihr ein anderes Mädchen mit der zweiten Strophe begegnet. In tanzender Bewegung gehen beide zurück und treten wieder vor, bis das Lied zu Ende ist und jenes (ältere) Mädchen ein anderes mitnimmt.

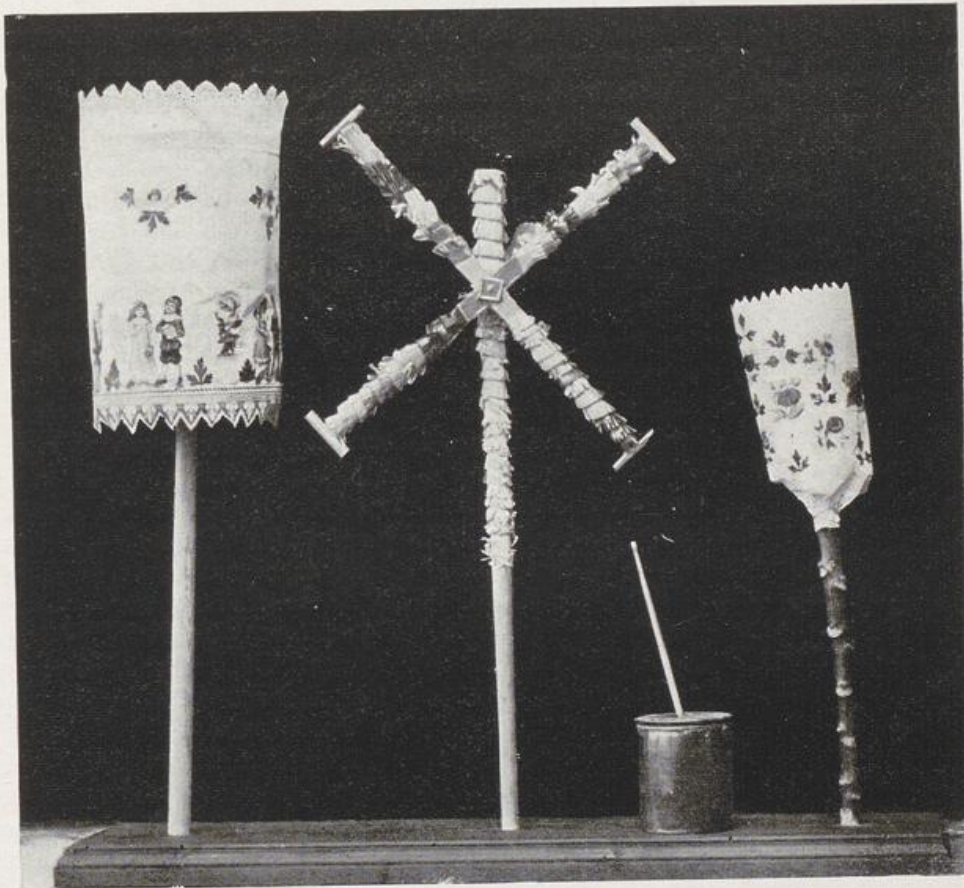
Bei dem folgenden Reigen handelt es sich statt des Niederhockens bzw. Knieens und des Vorschreitens und Rückgehens darum, daß die Teilnehmerinnen sich nach und nach alle nach außen kehren: Die begleitenden Worte dieses Ringelreihens, die wie alle andern Reigenlieder mit einfachem Auf- und Abgesang vorgetragen werden, lauten: Roosje van de Ride — Spun so fine Side, Fine Side, geelkruus Haar, Mörgeen wort't söfen Jaar. Söfen Jaar in 't Runde, Roosje, drei di umme. Roosje har süf wol bedocht — Har höör Binnerst buten brocht.

Neben diesen Schatz eigenartiger Reigenspiele und ursprünglicher Reigenlieder stellen wir das durch ganz Deutschland verbreitete sog. Brückenspiel. Zwei Kinder, die sich bei den Händen fassen, bilden dabei mit ihren hochgehaltenen Armen eine Pforte, durch welche die andern sich hintereinander an den Kleidern festhaltend gebückt hindurchschlüpfen, bald unter Absingung des Liedes: Snider wul 'n Blindsak (Quersack) neien — Sünder Naat, sünder Draat — Sünder Scheer of Fingerhoot. Jungs un Wichter, toomt hierheer, — Hier maal eenmaal under döör! Oder: Zif zaf Zorah — Kruup döör de gode Korah (Roh)! Ik reep van Muus, kruup döör dat Huus! Ik reep van: Zif zaf Zorah. Oder: Schelfis, kruup döör mien goot Ramsfool (Weste). Das letzte Kind wird durch die beiden Pfortner festgehalten und gefragt, zu welcher Partei es gehören wolle, zum Himmel oder zur Hölle, zu Engel oder Teufel, Sonne oder Mond. Nach einer Antwort stellt das Kind sich hinter den einen oder den andern Pfortner, bis alle gefangen sind und zwei Ketten bilden, worauf die eine Kette die andere zu sich herüberzuziehen sucht, etwa über einen Strich auf dem Boden. Der überwundene Pfortner muß schließlich unter den Tageln (d. h. mit einem Knoten versehenen Stricken oder Taschentüchern) der Sieger Spießruten laufen.

Weit verbreitet ist auch ein in diesen Zusammenhang gehörendes Spiel, bei welchem die Kinder einen Kreis um die „Mutter“ bilden; außerhalb desselben steht Einlaß begehrend die böse Hexe, welche schließlich ein Kind aus dem Ringelstiehlt. Darauf wird sie von den übrigen verfolgt. Waling Dykstra „Mit Friesland's Volksleven“ schildert unter der Überschrift: Antje Tanke Toverhefse ein auch in seinem Zwiegespräch ganz ähnliches.

Klop, klop! — Wel klopt dor? — Antje Toverhefse. — Wat wil de? — 'n Koolke Füür halen. — Ik heb geen Füür. — 't heb dien Schörsteentje roken

leen. — 't is hier naast west. — Ne, 't is hier west; sal't man binnen komen? — 't heb mien Huus schrubt. — 't wil mien Footjes ofwischen. — 't heb geen Feiel. — 't wil mien Schoontjes uuttrekken. — Dan koomt man binnen! — O wat leve sôte Kinderkes heb ji daar sitten; kan 't der wol ene fan frigen? — Ne! — Vöör mien Geld nich? — Ne! — Vöör mien Good nich? — Ne! — Vöör mien Blood nich? — Ne! — Dan steel't jo ene. Derselbe Gedante an eine feindliche Macht, Häfcher, Verführer — bei uns Hefse, Quidam, Rakker, Boel, Güüt genannt — liegt zugrunde den Spielen von der weißen und schwarzen Gans; von Rake



Nr. 96. Papierlaternen (Kipkaptögel), Hufel-(Rummel)pot, h. drei Könige-Stern.

und Maus: „Muus, Muus, wor sitst du? Al in mien Hol“; von Wolf und Schafen, Hund und Hase.

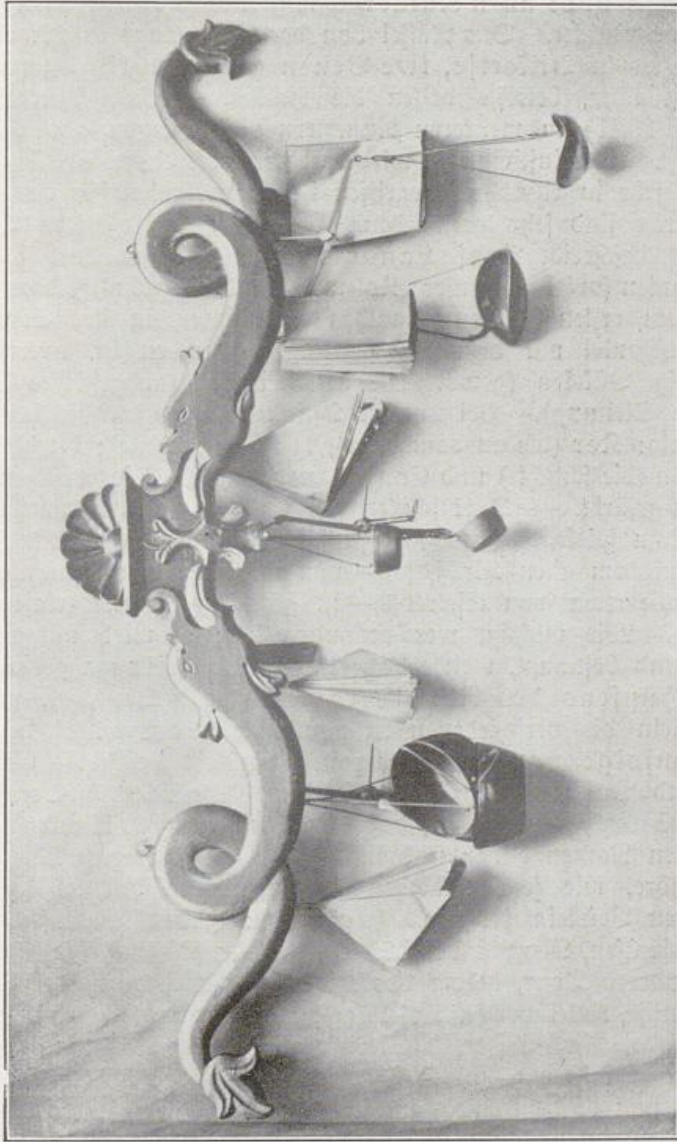
Ein Spielreim beginnt bei uns wie im Holländischen: Hansje, mien Knecht, wonach dann auch wohl das ganze Spiel benannt wird. Es wird ein „Herr“ und ein „Knecht“ gewählt. Die übrigen Kinder stellen sich in einer Reihe auf und jedes wählt sich einen Namen, den es flüsternd dem „Herrn“ sagt, z. B. goldenes Halsband, Juwelen-Ring, sogar golden Raathuus, Schip, Karke. Jetzt folgt das Gespräch zwischen Herr und Knecht: Hansje, mien Knecht. Bleeft, mien heer? Haal mi dit der heer! Haal mi 'n golden Halsband heer. 't sal der heer un 't moot der heer. Fehlt Hansje in der Wahl, so antwortet das betreffende Kind ihm mit dem Schimpfwort: Rakker! Der Herr verlangt nun ein anderes, bis das bezeichnete gefunden ist. Dies hat drei Schritte

Vorsprung, um nach einem Ziel zu laufen. Hierbei sagt der Herr: Bōgel, fleeg uut un kam bol weer in Huus! Eingeholt, bevor es auf der Freistätte (Hunt) angekommen ist, muß das Kind in die Hölle, sonst darf's in den Himmel. Dies wird fortgesetzt, bis alle Kinder mit ihren Namen gefunden sind und entweder im Himmel oder in der Hölle sich befinden. Schließlich bildet der Herr mit dem Knecht und den Kindern des Himmels ein Spalier, durch welches die Kinder der Hölle hindurch ziehen, wobei sie von beiden Seiten Schläge bekommen.

Schreiten wir nun zu den Spielen mit Spielgut fort, so bildet den Übergang dazu am besten das den bisherigen noch sehr verwandte vom Verstecken eines Taschentuches, eines Balles, während die Kinder einen Kreis bilden und die Hände auf den Rücken legen. Der, in dessen Hände der rundum Laufende das Taschentuch gleiten läßt, darf seinen nichtsahnenden Nebenmann mit dem Knoten im Taschentuch schlagend verfolgen, bis dieser wieder auf seinen Platz gekommen ist. Darauf versteckt er seinerseits wieder das Taschentuch. Dies Spiel wird begleitet von den Versen: 't Hentje wul leggen, dürs't nich seggen; kiek vōōr jo, kiek achter jo, kiek an beide Sieden to, of dat Hentje bedrūgt jo. Der friesishe Name für das Spiel lautet deshalb nach Waling Dykstra: Hinte billizze, der Text ist von ihm in mehreren Formen überliefert — mit dem Schluß: hyl van beide zyden. Laet et doetje maar gliden (oder: Het doetje is my ontgleden).

Bei dem Verstecken des Balles geht es ähnlich zu wie bei dem Ringleinwandern. Das rundum laufende Kind muß den Ball, der von Hand zu Hand oder in den Kleidern eines Kindes versteckt wird, zu entdecken suchen. Dann darf es das Kind, bei dem der Ball entdeckt ist, schlagen, bis es wieder rundum laufend auf seinem Platz angekommen. Darauf muß letzteres „es sein“, d. h. raten, wo der Ball versteckt ist. Die Verse bei diesem Spiel sind in Ostfriesland folgende: Ik steek di de Bal — Halsis, Halsal; Hol dichte to, wat ik di do — In dien Hollo. More, More, ik heb de Bal. Ik heb hum buten versteken. As ik nich meer raden kan, So geve Gott de gode Bal — An laat de Balle gliden — Tüsken hōōr beide Siden. Was he nich van luter Gold, So was he wol bi di in 't Holt. Nach Waling Dykstra heißt dies Spiel: Stoppenballe lit net sjēn, d. h. laß den versteckten Ball nicht sehen! Während der Umläufer den Ball sucht, rufen die übrigen: Tige, tige, ticht! pas op, dat hy de bal net krygt.

Weit verbreitet sind die Knickerspiele der Knaben und das Bickelspiel der Mädchen. Die dabei zur Verwendung kommende größere Tonkugel, statt deren später die buntgestreifte Glaskugel aufkam, hat die verschiedenartigsten Namen, allein bei uns in Ostfriesland folgende: Dont (mit den Nebenformen: Dunt, Dotte, Dort), Kulp (mit den Nebenformen: Kulm, Kulmer), ferner Rattop, Rabalster, auch wohl Lorentjescheter. Einige dieser Namen mögen mehr beim Bickelspiel, andere mehr beim Knickerspiel in Anwendung kommen, bei letzterem jedenfalls Lorentjescheter, mit Bezug auf das „Lorentje, Törkte oder Heifeltje“ genannte Knickerspiel, wobei es darauf ankommt, von einem auf der Erde gezogenen Strich, der „Mäte“, aus ein oder mehrere in einer Reihe nebeneinander aufgestellte Lorentjes zu treffen und umzuwerfen. Diese darf der Treffer wegnehmen, und die andern müssen sie ergänzen. Bei dem Döpfenspiel gibt jeder von zwei Knaben eine gewisse gleiche Anzahl Knicker her, die dann abwechselnd von ihnen aus der hohlen Hand in das Grübchen geworfen werden. Die Knicker in gerader Zahl, welche dabei im Döpfe, Rülke liegen bleiben, gehören dem jedesmaligen Werfer; und nachdem die ursprüngliche Zahl wieder von den Spielern ergänzt ist, wird abwechselnd in derselben Weise damit weitergeworfen. Man wirft auch wohl aus einer gewissen Entfernung, wieder von einer „Mäte“ aus, nach dem Döpfe; wer zuletzt hineintrifft, gewinnt alle von je einem Knaben hingeworfenen Knicker. Man stellt auch wohl die Knicker einzeln oder in Törntjes an einer Mauer neben- oder hintereinander



Nr. 97. Laden-Brett (Schlange mit Delfinkopf) zum Anhängen von Düten und Wagschalen aus der Sammlung der „Kunst“ in Emden.

auf oder auf einer abschüssigen Fläche bzw. in einer kleinen Rinne (Glödsje) und sucht möglichst hinten weg zu treffen. Bemerkenswert ist, daß die Kinder noch vielfach eine Art Zauberzeichen in den Sand machen, während der andere wirft, um vermeintlich den Wurf zu ihren Gunsten zu wenden. In Westfriesland zieht die Gegenpartei ein Kreuz und ruft: *Kruiske bitsjoent alles* d. h. ein Kreuzchen bezaubert alles. Wenn gegen den „ehrlichen“ Gewinner Zweifel entstehen, dann heißt es: *'t is neet um de Kniffers*, man um de Gerechtigkeit van 't Spil. Ein Knider gilt als etwas Geringes, ziemlich Wertloses, daher sprichwörtlich, net so vööl oder neet so vööl as 'n Knider d. h. gerade so viel oder noch nicht einmal so viel wie ein Knider. Das Rätsel von der Feuerzange lautet: *Kop as 'n Kniffertje, Lief as 'n Bikkertje, twe Benen as 'n Stört*. Damit gehen wir zum Bikkelspiel über, betreffs dessen die Halbmonatsschrift Niedersachsen im VI. Jahrg. (1900/1901) in mehreren Nummern Mitteilungen aus verschiedenen Landschaften bringt. Übereinstimmend wird berichtet, daß dasselbe teils schon ganz abgekommen, teils sehr in Abnahme begriffen ist. Die Namen für das Spiel und die einzelnen Touren sind sehr verschieden. In der grundlegenden Abhandlung in „Niedersachsen“ beschreibt Prof. Landois-Münster das dort so genannte Kautenspiel (Kauten soviel wie unser „Koten“); die Tonfugel heißt dort Potholper. An der Kaute, dem ersten Fußwurzelknochen am Hinterbein des Schafes, durch welchen der Unterschenkel mit dem Fuß gelenkig verbunden ist, unterscheidet der Kindermund sinnig Bütsken (gewölbte Seite), Lötsken (ausgehöhlte Seite) und Törnten (aufrechte Stellung). Bei uns in Ostfriesland heißen die beiden Seiten des liegenden Bikkels: *Ker* (die ausbauchende), *Ku* (die vertiefte); die beiden Seiten der stehenden: *Sta* (die schlichte) und *Es* (die ausgehöhlte). Die zierlichen Knöchlein werden gern bunt gefärbt. — Dort schiden sich gerade zwei bis drei Mädchen an, miteinander Bikkeln zu spielen. Jene mehrstufige Steintreppe vor dem Hause oder jene Grabplatte auf dem alten Kirchhof — von welcher letzterer man nicht so leicht vertrieben wird, wie etwa von ersterer — ist günstig zum Niederknien daneben und als Spieltisch. Wie wichtig, wer anfangen soll; es wird mit einem Bikkeln darum geworfen und bestimmt, welche Lage des Bikkels dafür maßgebend sein soll. Während des Hüpfens des Rabalters, eben jener Tonfugel, werden nun mit den vier Bikkeln die verschiedenen Manipulationen ausgeführt in einer bestimmten Reihenfolge von Spieltouren. Landois beschreibt nicht weniger als 20 Touren und Pagels-Rostock sagt in der Beschreibung des entsprechenden Mecklenburgischen Snappsteinspiels, daß dies dort aus acht Touren bestehe, die alle ihre bestimmten Namen haben und sich in fünf verschiedenen Gängen wiederholen können. Höre, wie jene Mädchen bei unserem Bikkelspiel die einzelnen Touren mit ihren Verslein singend begleiten: *Jöden verschüsen, Heid verschüsen, Christ verschüsen, Mennist verschüsen* — Judenschmaus, ein Spiel ist aus. Oder bei einer anderen Tour, indem das Kind die Bikkeln durch die hohle Hand fallen läßt: *Kotelentje, Kotelwentje, Kotelbrentje, Kotelvertje*. Dann wieder: *Mukemien Flo, Bit mi so, Bit mi seer, 't Steentje heer* (bzw. *Biet hum weer, Smiet een Steentje fan hoven heer* — oder: *O wat juffelt mi de Puffel, O wat bit mi der'n Flo! Krieg hum bi de Bikkels un smiet hum in't Stro*), wobei immer ein Bikkeln, bevor der Dont, die Tonfugel, aufgegriffen ist, nach dem Nacken zu bewegt wird. Außer anderen hübschen Bikkelnreimchen in friesischer Sprache führt Waling Dykstra auch ein dem letzteren ähnliches an. Seine Worte sind: *Set vierde spel is „goudend“, waarby men alleen de bikkels, die men moet opnemen, mag aanrafen*. Hierby behoort dit rymtje: *Munkte me floo, Ze bite me zoo — Byt ze maar weêr, Smyt er en gouden bikkeltje neer*.

Als Spielregel galt allgemein, daß die Spielerin, wenn sie in der Reihenfolge der Touren, beim Sehen der Knöchel oder durch Nichtfangen der Tonfugel einen

Fehler machte, das Spiel an ihre Mitspielerin abtreten mußte: se was „of“. Es bedeutete schon eine wesentliche Beeinträchtigung des Spiels, wenn statt der Biffel kleine Steinchen genommen werden mußten: da gab es ja nicht die verschiedenen Stellungen und fielen also manche Touren weg. Um das Geklacker des aufgeworfenen Dont zu vermeiden, als die Menschen ansingen, davon nervös zu werden, nahm man statt desselben einen kleinen Gummiball. Das waren schon Zeichen des Verfalls. Endlich sind dann auch noch die Steintreppen vor den Patrizierhäusern den Bürgersteigen zuliebe verschwunden, die Biffel werden nicht mehr von den Schlächtern aufbewahrt und sind noch weniger in Spielwarenhandlungen zu haben. So stirbt ein Spiel in seiner Eigenart aus, das als Steinchenspiel jedenfalls schon im Altertum beliebt war. Als der Kirchenvater



Nr. 98. Emden Schützenvereinstafel 1731.

Augustinus in der entscheidenden Stunde seiner Bekehrung jene Stimme eines Knaben oder Mädchens von einem benachbarten Hause her hörte, wie sie in einem singenden Ton (rezitativisch) sagte und häufig wiederholte: tolle lege; tolle lege — nimm auf, sammle, da hörte er die Begleitworte des Steinchenspiels. Er selbst kam auch auf diesen Gedanken, ob nicht Knaben bei einer Art des Spiels solches zu singen pflegten, konnte sich jedoch nicht gleich klar darauf besinnen und deutete es auf seine Weise, einen göttlichen Wink darin erkennend: nimm die h. Schrift und lies! Das Wort, worauf seine Augen zuerst fielen, Röm. 13, 13 schlug bei ihm ein wie ein Blitzstrahl. — Im Gedanken daran wollen wir die Kinder auch ruhig einmal an geheiligter Stätte auf einem Grabstein Biffel spielen lassen.

Ein hübsches Knabenspiel, das auch schon sehr in Abnahme begriffen ist, ist das Röstunjespiel mit Runje (einem nach beiden Seiten hin konisch zugespitzten Hölzchen) und Runjebret (einem flachen Brettchen mit Handgriff), womit die Runje fortgeschneit wird. Der Schläger steht in einem Kreis (Kring, Pot), ihm gegenüber

hinter einem Strich (Mäte) die Gegner, welche die Runje mit ihren Brettern (Runjebret, Plant) aufzufangen und zurückzuschlagen suchen. Gelingt es ihnen, die Runje hinter die Mäte zurückzuschlagen, dann ist der Schläger und seine Partei „ab“, und sie wechseln die Rollen. Sonst aber darf einer aus der Partei des Schlägers die Runje noch einmal, nachdem er sie durch tikken auf die Spitze oder durch rösten (rückeln) faßbar gemacht hat, weiter über die Mäte hinausgeschlagen. Oder der Schläger fragt: Pot of Plant? Antworten die Gegner Pot, dann legt er sein Brett in den Kreis und jene suchen dasselbe mit der Runje zu treffen; antworten sie aber Plant, dann sucht der erstere die Runje mit seinem Brett wieder zurückzutreiben. Waling Dykstra beschreibt das Spiel mit drei Gängen: das erste Mal wird die Runje durch rösten, das zweite Mal durch tikken auf die Spitze, das dritte Mal durch fassen mit dem Daumen auf bzw. vor das Runjebret gebracht, um dann fortgeschlagen zu werden. Es wird große Geschicklichkeit erfordert, um die Runje richtig zu treffen und in einem günstigen Bogen fortzuschlagen — so daß sie niedrig an der Erde bleibend den Gegnern wider Erwarten nahe vor die Füße fällt oder in hohem Bogen über sie hinwegfliegt. Das Spiel, soweit es sich bloß um Forttreiben, Auffangen und Zurückschlagen der Runje handelt, wird von Waling Dykstra „rastet-spel,“ sofern es aber die oben beschriebene Entwicklung in weiteren 3 Gängen nimmt „rostepot en plant“ genannt. Hierbei ist es ein Kniff, erst einigemal zum Schein die „Runje“ zu tikken, daß sie ein wenig in die Höhe fliegt und dann den eigentlichen Schlag möglichst unvermutet im günstigsten Augenblick zu tun. Auf ganz ähnlichen Grundsätzen beruht das Schekalspiel, wobei der Roßhaarball an die Stelle der Runje tritt. Daß es echt altfriesisch ist, erkennen wir schon aus dem Umstande, daß es auch im Saterlande gespielt wird, wobei eigentümliche alte Namen für die wesentlichen Punkte der Spielbahn hervortreten. Das obere Ende des Spielplatzes bestimmte die „steute“, ein oben abgeplatteter etwas eingegrabener Baumstumpf aus hartem Holz, so genannt, weil darauf der Ball zum „steutern“ gebracht wurde, um dann fortgeschlagen zu werden. Ein fernerer, wesentlicher Punkt in der Spielbahn war der 20—30 Schritt von der „steute“ entfernte „port“, ein Strich quer über die Spielbahn, gleichbedeutend mit unserm Mäte, Schräse (holl. perk-Grenze, sprichwörtlich: gëen päl of perk, gën perk of mät). Über den „port“ mußte der Ball hinausgeschlagen werden, wenn er überhaupt für das Spiel Bedeutung haben sollte. Gelangte der Ball über den „port“ in die Spielbahn hinein, dann war es Aufgabe der Gegenpartei, denselben entweder im Flug oder beim Emporschnellen von der Erde wieder zurückzuschlagen. Die angreifende Partei hatte vor allem zu verhindern, daß der Ball nicht von den Gegnern hinter die „steute“ zurückgeschlagen werde — dies war ein großer Schimpf und kostete eine Buße; andererseits mußte sie danach trachten, den Ball möglichst weit in die Reihen der Feinde hineinzutreiben. Rollte der Ball in der Bahn, so durfte er mit dem Fuß oder in anderer Weise aufgehalten werden; der Punkt, wo derselbe zur Ruhe kam, wurde in rechtwinkliger Richtung auf die Seitengrenze der Spielbahn übertragen und hier ein sog. „mert“ gemacht. Hatten nun in dieser Weise alle Spieler der angreifenden Partei der Reihe nach den Ball abgeschlagen, und waren somit sämtliche Merke zu überschauen, so wurde das am weitesten in der Spielbahn vorgeschobene Merk als „fatt“ erklärt, und man beriet nun darüber, ob man der Gegenpartei noch einen weiteren Kampf anbieten wolle. Auch die verteidigende Partei überlegte ihrerseits, ob sie in Anbetracht der Entfernung zwischen Ratt und Steute den Kampf aufnehmen wollte, d. h. ob sie glaubte, einen Ball gleich beim ersten Abschlagen oder im Ringen des Hin- und Herschlagens über diesen Ratt hinaus vorschieben zu können. Die besten Schläger schlugen den Ball 100 Schritt und noch weiter und zwar mit der flachen Hand; dazu war allerdings eine etwas schwierige Hand

und ein starker Arm erforderlich. Bälle, die in hohem Bogen die Luft durchkreisten, wurden von den zahlreich versammelten Zuschauern mit Jubel begrüßt. Ein guter Ballschläger war der Held des Dorfes — alles in allem ein echtes Nationalschauspiel! Hei, wie frisch und fröhlich gings dabei an den schönen Sonntagnachmittagen auf dem grünen Dorfanger (der sog. Brint) oder auf einem grünen Wege her! So hat Dr. Bröring es in seinem trefflichen Buch über das Saterland geschildert, und so oder ähnlich haben wir Knaben im Krummhörn es vor 50 Jahren auch noch gespielt. — Ein anderes Ballspiel gibt es, wobei Knaben einen Kreis um einen in der Mitte stehenden Spielgenossen bilden. Einer



Nr. 99. Vom Ender Schuhmacher-Gildehaus 1584.

der Umstehenden hat einen Ball in der Hand und fragt nun diesen: Kül 'm Kül! in wel sien Büül (Beutel)? Er antwortet: In mien egen Büül! Die zweite Frage ist: Kül 'm Käl! in wel sien Hand? Antwort: In mien egen Hand. Er fängt den Ball in einem Beutel, einer Mütze oder der Hand auf und wirft ihn dann auf einen der Umstehenden. Trifft er keinen Spieltameraden, so fallen diese sämtlich über ihn her und bearbeiten ihn knussend unter dem Rufe: mit Fingertjes! mit Dumetjes! mit Füstjes! Dann fängt das Spiel wieder von vorne an, indem ein zweiter Knabe und so fort der Reihe nach ein anderer an seine Stelle in die Mitte des Kreises tritt.

Weit verbreitet, vom Brenner bis zu den nordfriesischen Inseln, ist ein Steinwurfspiel, das hier zulande Keibür oder Keibuf genannt wird, in Gelder-

land „boer, lap den buis“ nach dem Ruf bei einem Treffer. Ein ausgeloster Knabe stellt einen Ziegelstein der Länge nach auf einem platt liegenden auf und legt oben noch einen kleinen Steinbroden hin. Von einer Mäte aus (daher: „Van de Mät geit de Smät“) oder von einem Hunk aus werfen die andern Knaben mit einem rundlichen Flintstein nach dem aufgestellten Stein bzw. dem sog. „Reibut“, dem Stein mit dem oben aufliegenden kleineren „Limp“. Jeder Werfer muß seinen Stein, der namentlich beim Nichttreffen weit hinter den Zielstein (fei) rollt, selbst wieder holen, und falls er hierbei von dem Aufsteller (bûr) gefaßt wird, dessen Stelle einnehmen. Bei einem Treffer muß der Rei erst wieder aufgestellt werden, und erst dann darf der Reibûr den Werfer zu greifen suchen. Nach ter Gouw wird im Gelderschen aus Feldsteinen ein kleines Hühnenbett (buis) gebaut und der Wurfstein (fei = Kieselstein) des „boer“ obenauf gelegt — dieser wird als eigentlicher Zielstein in Süddeutschland Bock, Böckchen, im Norden Kaak (Pranger) genannt, davon das ganze Spiel holsteinisch „Kaak up“, bremisch „Kaak af“. Die Werfer, die das Böckchen zu treffen suchen, werden sinnig auch wohl Hunde genannt. Die Mäte, der Hunk, gilt als Freistätte.

Ein besonders eigenartiges Osterpiel war und ist zum Teil noch, vor allem in Leer, das Eierrollen auf der sog. Lönstebahn (auch Lüns- oder Lummerkebahn). Dieselbe wurde gewöhnlich vor dem Hausgiebel aus weißem Streusande angelegt und hatte in der Regel eine Länge von etwa 6 und eine Breite von etwa 4 Fuß. Die Bahnfläche war eiförmig oder kreisrund gestaltet und wurde schön geebnet. Der Rand derselben wurde mit einer schmalen Böschung eingeeget. Die Bahn war von der Mauer her schräg ablaufend, aber sanft geneigt; etwas stärker geneigt wurde oben in der Mitte ein Dachziegel gelegt, auf dem man die Eier nach der Sandbahn hin niederrollen ließ. War das Ei eines Kindes unten zur Ruhe gekommen, so trat ein anderes Kind mit seinem Ei an den Ziegelstein, um auf gleiche Weise zu verfahren. Es galt, das schon daliegende Ei zu treffen und so zu gewinnen. Geschaß dies nicht, dann nahm Nummer eins sein Ei wieder aus der Bahn, um womöglich treffend das des Partners zu gewinnen. Dann kam ein zweites Paar an die Reihe. Die Stadt Leer hatte von altersher in ihrem Plytenberg einen Platz, wohinaus am 2. Ostertage nachmittags groß und klein wanderte, um dort auf grünem, freiliegendem Wiesenplan sich durch Eierspiele zu unterhalten. Davon sagt die Amtsbeschreibung 1735: Zum Beschluß ist noch bei Leer anzumerken der sog. Plitenberg als der erhabenste Ort im ganzen Ostfriesland. Woselbst man in dem Osterfest bei Hunderten von Menschen sieht und es sodann gleichsam daselbst einen Jahrmarkt abgibt und mit Eiern gespielt wird. In den Osterspielen am Plytenberg finden wir einen uralten Rest volkstümlicher österlicher Naturfeier aus heidnischer Vorzeit.

Zum Schluß dieses Teiles wollen wir das Klootschießen möglichst treu schildern, das namentlich im Nordosten unserer engeren Heimat, in Holland in der Provinz Overijssel, im Oldenburgischen in Butjadingen und Jeverland, weiterhin in Nordfriesland zu Hause ist. In andern Gegenden spielt es nur eine Schattenrolle, dort aber ist es eine Art Nationalspiel bis heute geblieben. Ich persönlich habe es in Aurich wohl am Fastnachtstage, wo dann auch noch die Mehlgebäcke, Hedeweggen, in Gebrauch sind, spielen sehen von Handwerksgefallen; ferner auf der Insel Juist am Strande sowie auf der Außenweide am Watt und endlich im Harlingerlande auf Wegen und Stegen. Die beste Gelegenheit für das Klootschießen bietet der Winter mit einem „fahlen“ Frost, wo der Boden der weiten Marschebene hart ist wie eine Tenne und die Gräben zugefroren sind.

Im Wirtshause spricht man hin und her vom Klootschießen: Jener N. schießt nicht schlecht, so sicher, daß er den Punkt anzeigen kann, wo die Kugel niederfallen soll. Kum an, wi willen in de Kraug (oder 't Klogat) van 't Naberdörp de Kloot

uphängen. Dort überlegt man sich einige Tage, ob man die Herausforderung annehmen soll; dann heißt es endlich: Wi neem de Kloot up. Die Berufenen kommen zusammen und setzen die Bedingungen fest. Dreierlei wird besonders geregelt: 1. Sollen die Kugeln leicht- oder schwerpfündig sein? 2. Sollen zwei und zwei oder mehr von jeder Partei schießen? 3. Wie hoch gilt der Preis? Ferner wird das Terrain für das Klootschießen bestimmt, dann Tag und Stunde. In Schleswig-Holstein nennt man das Klootschießen anders, nämlich Bosseln. Wie genau und förmlich da in alten Zeiten mit der Herausforderung an ein benach-



Nr. 100. Emders Schmiedezunft-Tafel 1797.

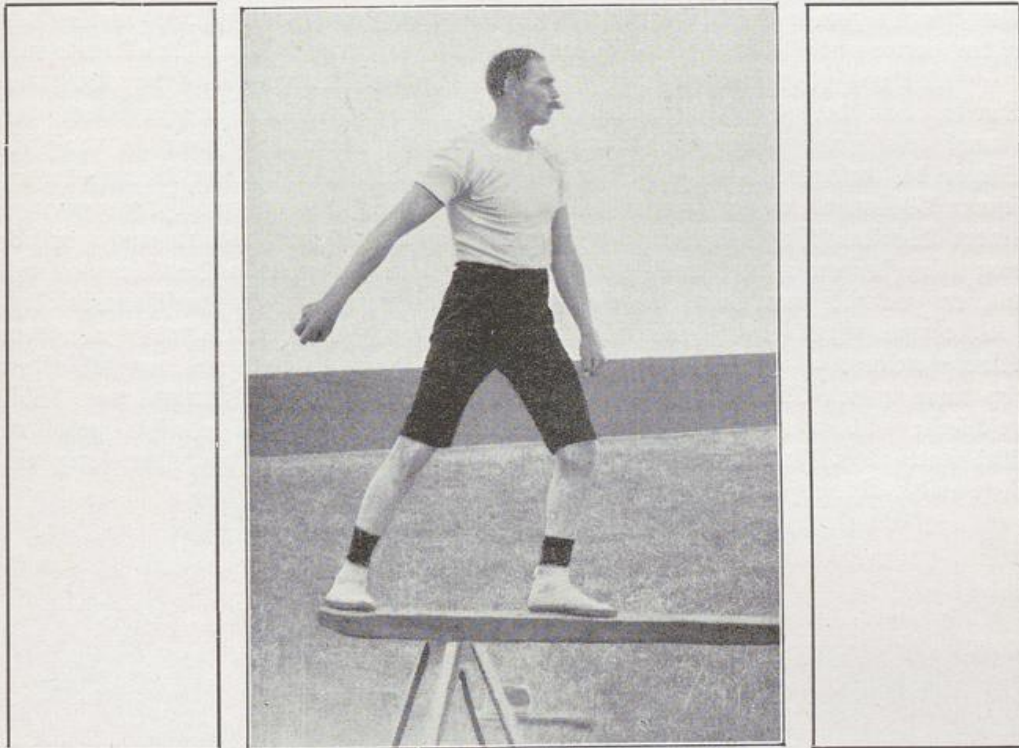
bartes Kirchspiel vorgegangen wurde, zeigt uns ein Bosselbrief vom Jahre 1757 folgenden Inhalts: Da wir beim letzten Eisbosseln zwischen unseres und denen dasigen Kirchspiels Gesellen den kürzeren gezogen, sind wir bei dem jetzigen Frost und Bahn auf Revange bedacht. Als haben wir uns die Freiheit genommen, beifolgenden Eisbossel wohlgeb. Freunde zuzustellen. Ersuche also förderjamst uns wissen zu lassen, an welchem Ort und Tage, wieviel Mann stark wir zu Ihnen oder nach Belieben zu uns im Kirchspielskrüge zu kommen. In welcher Erwartung dann nebst Empfehlung göttlichen Gnadenschutzes verharren N. N.

Der Tag des Kampfes ist gekommen, die Losung heißt: Buur of Knecht, 't is allen recht; Jungs vööran up de Klootscheterbaan!

Nachdem alle Formalien erledigt sind, die Stimmführer jeder Partei Anfangs-

punkt, Richtung und Ende der Bahn genau bestimmt und die Kloten gegenseitig auf ihre gehörige Schwere untersucht haben, kann das Klottscheten selbst seinen mit Spannung erwarteten Anfang nehmen. Auf einer langen Strohmatte nehmen die Klottschieser ihren Anlauf zum jedesmaligen Wurf. Vorn zu beiden Seiten der Matte stellen sich die „Möter“ auf, die den Klottschieser beim Abschießen des Klots mit den Armen oder auch mit einem ausgespannten Tau oder Tuch zu „möten“ oder zu greifen haben, damit er nicht bei der Wucht des Schwunges zur Erde stürzt. Die „Bahnwieser“ gehen mit ihren „Pulsstößen“ (auch „Aluwstößer genannt“) von 3 m Länge, unten mit Kloben und Eisenspiße oder mit einer kurzen eisernen Gabelung versehen — wie sie zum Überspringen der Gräben dienen — eine Strecke Weges voraus bis zu dem Punkte, wo nach ihrer Berechnung die Kugel niederfallen muß. Diesen möglichst günstigen Punkt zeigen sie mit ihrer Stange an, und eben nach diesem Punkte „flüchtet“ oder „goojt“ der Klottschieser die Kugel. Ruf und Gegenruf lauten: Hierheer! „Haalweer“! oder die Losung ist: Hurra! Lüch op! un fleu heruut! In diesem Augenblick sehen wir uns den Klottschieser und seinen Wurf etwas näher an. Schuhe und Jacke hat er ausgezogen, die Bekleidung besteht nur aus einem blawollenen Hemde oder „Tröje“, aus Hose und langen Wollstrümpfen, die über die Hose bis ans Knie hinaufgezogen sind und dort festgebunden werden. Um den Leib trägt er gegen die Gefahr des Bruches eine weiße leinene Binde oder ein Taschentuch. Aufmunternde Zurufe erfolgen, sobald der „Bahnwieser“ sein: Scheet heer, liet up mi an! oder bloß: Hierheer! vernehmen läßt. Die Gegenpartei läßt es vielleicht an Neckereien nicht fehlen. Jener aber tut vielleicht erst noch einen Schluck aus der dargereichten Flasche und dann zieht er vom Leder. Nach einmaligem senkrechten Umschwung des Armes schleudert er („flüchtet“, „goojt“) die Kugel fort. Grundverschieden davon ist die Wurfmethode der Holsteiner (bzw. der Nordfriesen): sie drehen sich vor dem Wurf einmal auf der Stelle um sich selbst herum und schleudern alsdann die Kugel seitwärts fort, was wir fustken, futsken, lieffen oder kütterbüs smiten nennen würden. Die Zielsicherheit und Wurfweite ist dabei bedeutend geringer. Auf dem großen nordwestdeutschen Klottschieserfest, das vom 24.—26. Januar 1903 in Rodenhausen abgehalten wurde, rangierte der beste Holsteiner erst als 10. Werfer mit einem weitesten Wurf von 73 m gegen den Sieger Mustert von Neustadt-Gödens mit einem besten Wurf von 81,90 m. Der Klot wird aus dem harten Wurzelholz der Weißbuche sorgfältigst gedrechselt, damit er regelmäßig rotiert; er wird nach drei senkrecht aufeinander stehenden Durchmessern durchbohrt und mit Blei ausgegossen, so daß er 500 g wiegt; und er wird glatt poliert, damit er „sleidig“ aus der Hand gleitet. Eine kleine mit Blei gefüllte Holzugel von 24 Lot heißt Mukker; sie kommt nur in kleineren Klottschieserkreisen, bei Privatveranstaltungen zur Verwendung. Ein verunglückter Wurf heißt „Pudel“, wenn der Klot liegen bleibt, wohin er geflüchtet ist, „tote Kugel“. Im günstigen Falle aber springt und hüpfst oder rollt (steutert oder trült) der Klot noch eine weite Strecke fort, am besten auf dem Eise. Da wo die Kugel aufgehört hat zu rollen, warten die „Stoklegger“ ihres Amtes und zwar die von der Gegenpartei. Von diesem Punkt aus bzw. wenn die Kugel seitwärts aus der Bahn geflogen ist — von dem Punkte gegenüber in der Bahn wird der nächste Wurf getan. Die Richtung einer gut geworfenen Kugel gleicht einer allmählich aufsteigenden, mäßig gekrümmten Linie. Ein guter Klottschieser wirft nicht zu hoch, weil sonst die Kraft für die Höhe abgenutzt wird, die Kugel nicht weit genug fliegt und später keine Kraft mehr zum Springen und Hüpfen (Rikochettieren) hat. Auf das Abwerfen der Kugel selbst kommt es noch besonders an. Sie muß im richtigen Augenblick, gerade wenn die größte Schwungkraft da ist, aus der gehöhlten Hand gleiten, wobei die

Finger ihr die Richtung geben. Zum Klootschießen gehört also nicht bloß die rohe Kraft, sondern auch Kunst und Geschicklichkeit. Es hat Klootschießer gegeben, deren Name noch jetzt lange nach ihrem Tode gerühmt wird, so im Jevelande Ortgies Harms und im Butjadingerlande Woge. Es kommen Wetten nicht bloß zwischen einzelnen Kirchspielen, sondern auch zwischen größeren Marschdistrikten und ganzen Landschaften vor. Bei dem großen Wettklootschießen in Rodenkirchen waren drei Parteien je mit besonderem Wurfstand gebildet, nämlich erstens Butjadinger und Ostfriesen, zweitens Stadländer, Jeveländer und die von der friesischen Wede, drittens Schleswig-Holsteiner. Auch eine stattliche Anzahl von Kählern und Lokitern hatte sich eingefunden, selbst der Großherzog von Oldenburg sah über eine Stunde mit lebhaftem Interesse dem schönen



Nr. 101. Klootscheter.

Spiele zu. Seitdem sind mehrfach wieder — nur durch den Krieg unterbrochen — große Wettklootschießen abgehalten. Die Butjenter haben jetzt auch ein reich illustriertes im Verlag von W. Böning-Nordenham erschienenenes Klootscheterbook, aus dem wir ein Bild bringen dürfen. In der Tat ist es ein herzerfreuender Anblick, die geschmeidigen kräftigen Gestalten die Kugel schleudern zu sehen.

Begleiten wir die Sieger auf ihrem Heimzuge! Voran schreitet ein junger Bursche mit Handharmonika. Dann folgt der Fahnenträger, den zur Rechten und Linken die beiden Bahnwieser mit ihren hohen Stecken begleiten. Hinter diesen gehen die Klootschießer, die Helden des Tages — mit bunten Bändern und Blumen am Hut geschmückt. Dann kommen die Träger der Strohmatte, darauf die sog. Möters, und den übrigen Zug bilden die Wettenden („Inhollers“ genannt) und Zuschauer, Alt und Jung, Handwerker, Bauern, Knechte; aber auch Frauen, Mädchen und Kinder strömen mit, so daß der Zug mehrere hundert Köpfe stark ist. Im Heimatdorfe werden die Fahnen ausgesteckt. Den Rahmen

des Ganzen bildet die friesische Winterlandschaft: die weite Ebene wie eine Walfstatt, die Gräben und Kanäle vom Frost erklingend, dort das freundliche Dorf auf hohem Warf (Wurt) um den alten Turm und Kirche, ringsherum die stolzen Marschbauernhöfe inmitten ihrer winterlich schlummernden Saaten und ihrer so wohl gepflegten Äcker und Wiesen.

Denkt man sich in diese Landschaft das bunte aufgeregte Gewimmel eines frischen kernigen Volksstammes, die Frauen hoch und schlant gewachsen, sauber und einfach gekleidet, schäfernd und plaudernd in üppiger Gesundheitsfülle, die von der frischen Farbe der Wangen her strahlt, die Männer derb breitschulterig, behäbig ernst und doch innerlich erregt, zum Teil recht bärtig, mit rauher Pelzmütze auf dem Kopf, einer kurzen Pfeife (Döfte) im Munde und einem langen Kluwstok bzw. Pulsstok in der Hand, so wüßte ich keinen besseren Stoff zu einem wirkungsvollen Gemälde als gerade diesen, vor allem wenn noch als Hauptfigur die hohe Gestalt eines echten verwegenen Klooischießers hineinkommt und zwar im Moment des Abwerfens.

Auf das Klooischießen folgt etwa am nächsten Sonntagabend im Krug des Dorfes, das den Sieg davontrug, das sog. Klooischeterbeer, auf welchem der Kampfpreis unter allgemeiner Beteiligung verzehrt wird und zwar so, daß die Sieger die besiegte Partei zu Schmaus und Trunk einladen. Der Gouw, der in seinen Volksvermaten auch eine lebhafteste Schilderung des ganzen Herganges bei einem Wettklooischießen bietet, sagt bezüglich der Ostfriesen: Zy verwarmen er zich nog elken fouden winter meê. Nog daagt er 't eene dorp het andere ten wedstryd uit, en gaat die aan, dan stroomen heele bevolkingen uit, om toeschouwers by't spel te zyn. Het gaat daar echter — und das gilt besonders auch von dem Klooischeterbeer — weleens wat wild by toe, en menigeen met een bebloeden kop naar huis. So hat er's aus dem Nieuwen Frieschen Volksalmanak von 1858 geschöpft; seitdem aber hat sich in letzterer Hinsicht doch wohl manches gebessert. Und statt eines Faustkampfes als Nachspiel folgt etwa über kurz oder lang ein Revanche-Klooischießen.

Wenn de Wind weicht awer Kluten,
Wenn to Is dat Water frust,
Drängt de Bosseler na buten,
Rögt süf de Klooischeeterlust,
Kribbeln geiht döör Mark un Sehnen
Un de Bost, de will süf dehnen
To de Losung fell un lut:
„Hurra! Lüch op!“ un „fleu herut!“

Schleswig-Holsteens Volk, Ostfreesen,
Oldenborger, Norderkant,
Alle stammt se van de Freesen,
Sünd Jorðusend stammverwandt.
Allsiendage, möt ji weten,
Gewt se all mit Bosseln smeten;
Alltied klung et fell un lut:
„Hurra! Lüch op!“ un „fleu herut!“

Das Klooischießen ist ein ebenso charakteristisches Nationalspiel der Friesen wie das Steinwerfen und Ringen der Schweizer, die Wettrennen und Hahnenkämpfe und Boxereien der Engländer, die blutigen Stiergefächte der Spanier und einst im Altertum die Gladiatorenkämpfe der Römer und die in bildender Kunst und Poesie mannigfach verherrlichten Festspiele der Griechen. Der Charakter auch unserer „Nation“ spiegelt sich wieder in ihren Jugend- und Volksspielen; auch insofern gehören die Spiele zu den wertvollsten Gütern unsers Volkstums.