



UNIVERSITÄTS-
BIBLIOTHEK
PADERBORN

Westfälisches Spielbuch

Lehnhoff, Wilhelm

Dortmund, 1922

14. Gesellschaftsspiele

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

3.

De Dubbeladler (Krebsgang).

Zu diesem Spiel gehören zwei Jungen gleicher Größe. Nr. 1 stellt sich aufrecht hin, die Beine etwas gespreizt, und nimmt Nr. 2 dergestalt auf den Arm, daß dieser mit den Beinen die Brust von Nr. 1 umklammern kann. Nun läßt sich Nr. 2 langsam nach rückwärts hinuntergleiten, so daß er mit seinem Rücken auf dem Bauch von Nr. 1 ruht, steckt den Kopf und die Arme durch die Beine von Nr. 1 hindurch und ergreift mit den Händen die Hüften desselben, diese fest umschließend. Jetzt neigt sich Nr. 1 vorsichtig nach vorn und läßt sich auf die Hände nieder. „De Dubbeladler“ oder Krebsgang (da ja Nr. 2 beim Vorwärtskriechen von Nr. 1 eine Rückwärtsbewegung auszuführen hat) ist fertig, und die beiden verschlungenen Gestalten können kriechend ihre Wanderung beginnen. Das Spiel erfordert tüchtige Übung, namentlich kräftiges Festhalten seitens Nr. 2, da leicht eine Lockerung eintreten und Nr. 2 auf die Nase fallen kann.

14. Gesellschaftsspiele.

1.

Düppen-Königin.

Ich kenne das „Düppenschloß“, dieses ehemalige Volksspiel in der Grafschaft Mark, — schreibt 1914 Dr. H. Weisenherz — nur in dem märkischen Dorfe Lanstrop (Landkreis Dortmund). Es wird aber seit einem halben Jahrhundert nicht mehr gepflegt.

Gespielt wurde es in folgender Weise. Wenn die Kornerte hereingebracht war, so versammelten sich die jungen Leute von Lanstrop Sonntags auf einer Wiese oder auf einem Stoppelfelde. Eine Stange wurde in der Erde befestigt, daß sie ungefähr $1\frac{1}{2}$ Meter über dem Boden emporragte. Darüber wurde ein irdener Topf (Düppen) gehängt. Das wurde alles von den jungen Mädchen besorgt, die überhaupt das Spiel einrichteten.

8*

Nun stellten sich die Mädchen in einer Entfernung von 100 Schritt von der Stange auf. Einer aus ihnen verband man die Augen und gab ihr eine Bohnenstange in die Hand. Sie suchte nun den Düppen aufzufinden und zu zerschlagen. Sie hatte aber nur drei Schläge. Verfehlte sie das Ziel oder gelang es ihr nicht, den Topf mit drei Hieben von der Stange zu bringen, so versuchte ein anderes Mädchen sein Glück. Es dauerte meistens eine Zeit, bis der Düppen in Scherben ging. Das ganze Dorf sah diesem fröhlichen Treiben zu, besonders die jungen Burschen; auch aus den Nachbarorten kamen viele Zuschauer. Dasjenige Mädchen, das den Düppen zerschlug, wurde Düppenkönigin. Sie wählte sich aus den umstehenden jungen Männern ihren Düppenkünning und zog mit ihm, von der lustigen Schar begleitet, ins Dorf, wo bei Getränken bis in die Nacht hinein getanzt und gefeiert wurde.

Das Düppenschloen war also gewissermaßen ein Gegenstück zum ländlichen Schützenfest. Während beim letzteren die Männer die Veranstalter, die Mädchen und Frauen aber nur Zuschauer und Festgäste sind, und insbesondere der König sich seine Königin wählt, ist bei diesem Volksspiel die Anregung und Ausführung ganz den Mädchen überlassen, und vor allem sucht sich die Düppenkünning aus den umstehenden jungen Burschen denjenigen als König aus, der ihr gefällt.

2.

Alle Vögel fliegen.

Die Spieler sitzen am Tische und klopfen fortwährend mit ihren Zeigefingern darauf. Einer der Mitspieler sitzt in der Mitte und spricht:

Alle Enten fliegen!
 Alle Gänse fliegen!
 Alle Stühle fliegen!
 Alle Späßen fliegen!
 usw.

Nennt der Sprecher einen Vogel, so erheben sich alle Hände; nennt er ein anderes Ding, so muß weiter geklopft werden. Wer nicht aufpaßt, muß ein Pfand geben.

3.

Ich werfe meine Schere kreuzweis!

Irgend ein Ding wird mit den Worten: „Ich werfe meine Schere kreuzweis!“ von einem Mitspieler zu irgend einem andern geworfen; der Empfänger muß das Ding mit denselben Worten wiederum einem andern zuwerfen, dabei aber seine Füße gekreuzt haben. Tut er das nicht, so muß er ein Pfand geben. Da nie gesagt wird, welche Stellung und Form zu beobachten ist, so gibt es sehr viele Pfänder, besonders von neu hinzugetretenen Spielern.

4.

Dickemeälke ferkäupen.

Die Gesellschaft sitzt bis auf einen der Teilnehmer. Der Steher tritt nun mit einem zum Plumpsack gemachten Taschentuch (oder wenn ein Mädchen, mit über die Schulter geschlagener Schürze) der Reihe nach vor jeden Sitzenden und fragt:

Ik hewe Dickemeälke te ferkäupen, hewet i nix naidig? —

Doch. —

Bu viel? —

Drai Bund.

Darauf wird ihm vom Verkäufer dreimal auf den Schoß getupft. Ist der Verkäufer herum, so beginnt der Gang von neuem, um das Geld für die Dickemilch einzuziehen.

Ik woll mi 'et Geld halen för de Dickemeälke. —

Da kritt i nix för, et was en Haar derinne (oder etwas Ähnliches). —

Bat was derinne? Auf diese Frage, welche öfter wiederholt wird, indem der Verkäufer andere Reden dazwischen schiebt, muß immer genau wie das erstemal geantwortet werden. Jede Abweichung, die oft absichtlich ist, wird als Lüge mit Plumpsackschlägen bestraft. Sagt der Sitzende: „No, hier hett i dat Geld“, oder ist der Stehende sein Fragen leid, so geht dieser zum Folgenden, bis er die Reihe herum ist. Damit hat das Spiel ein Ende.

5.

Bu gefällt di din Naber?

Die Kinder setzen sich so, daß je eins ein anderes auf dem Schoße hat. Ein überzähliges Kind geht nun mit dem Plumpsack umher und fragt der Reihe nach: „Bu gefällt di din Naber?“ Das erstemal wird von allen „gut“ geantwortet. Wird beim zweiten Gange auch „gut“ gesagt, so geht der Fragende weiter; erhält er aber die Antwort: „Nitt guod“ oder „schlecht“, so wird weiter gefragt: „Bai fällt dann sein?“ (oder „dann laß (suche) di en annern!“). Der Gefragte nennt einen. Nun müssen beide auf dem Schoße Sitzenden schnell tauschen, wenn sie nicht viele Schläge mit dem Plumpsack bekommen wollen. Ist durchgefragt, dann heißt es: „Ännersten op den Öwersten!“ (oder „de Himmel geit uapen“). Alle springen auf und suchen dem nachzukommen, während der Plumpsackführer die Verwirrung benutzt und sich jemand auf den Schoß setzt. Wer übrig bleibt, muß den Plumpsack übernehmen.

6.

Schinkenschneiden.

Ich schneide, ich schneide Schinken,
Wen ich lieb habe, dem tu ich winken.

Ein Kind, das diese Worte spricht, macht dazu eine sägende Bewegung mit der rechten Hand über den linken Arm und winkt dann einem andern, das vor dem Sprecher kniet oder sich vor den Sprecher stellt. Nun spricht und winkt wiederum der Vorsitzer oder Vorsteher, was sich dann immer wiederholt, bis alle Mitspieler in einer Reihe stehen, jeder mit den Händen die Brust des Nächsten umfassend. Fällt der erste Schinkenschneider um, so zieht er die ganze Reihe mit sich zu Boden.

7.

Schapp hat den Hut verloren.

Die Spieler stehen oder sitzen nebeneinander und sind fortlaufend abgezählt. Vor der Reihe steht ein Spieler,

„Schapp“ genannt. Nun wird sehr schnell folgendes oder ein ähnliches Wechselgespräch geführt:

Schapp: Schapp hat den Hut verloren, Zwei hat ihn.

Zwei: Zwei hat 'n nicht, Fünf hat 'n.

Fünf: Fünf hat 'n nicht, Schapp hat 'n.

Schapp: Schapp hat 'n nicht, Eins hat 'n usw.

Wer dreimal nicht sofort richtig Antwort gibt, muß ein Pfand geben.

8.

Willst du mit der Straßenbahn fahren?

Die Finger der einen Hand werden von oben zwischen die Finger der andern Hand gesteckt. Schließt man nun die Hände, so entstehen zwischen den Fingerknöchelchen Grübchen, Taschen. Werden die geschlossenen Hände nach innen gedreht, so stehen die Finger in zwei Reihen aufrecht. Das Spielgespräch zwischen zwei Kindern heißt dann:

Gertrud: Willst du mit der Straßenbahn fahren?

Else: Ja.

Gertrud: Wirf Geld hinein!

Else: Ja.

Gertrud: Es ist alles besetzt.

9.

Der Spuk im Keller.

Eine Mutter, Kinder und ein Spuk — die vorher bestimmt sind — treten in diesem Spiel auf. Der Spuk geht an einen Ort, der Keller genannt wird. Die Kinder umringen die Mutter.

Kinder: Mutter, gib mir ein Butter.

Mutter: Gleich. Wieviel Uhr ist es?

Kinder: Elf Uhr.

Mutter: Helft mir erst ein paar Knollen (Kartoffeln) schälen.

Kinder: Das wollen wir tun. (Sie machen die Gebärde des Schälen und sagen darauf): Das haben wir getan.

Mutter: Was wollt ihr für ein Butter haben?

Kinder: Ein Krautbutter (Brot mit Rübenkraut).

Die Mutter sagt nun zu einem: Geh, hol mir
ein Brot aus dem Keller herauf!

Das Kind geht, kommt aber bald wieder und sagt:
O Mutter, es ist ein Spuk im Keller.

Mutter: Ach was, geh noch mal!

Das Kind geht noch einmal, kommt wieder und
spricht: Ja, ja, es ist ein Spuk im Keller.

Mutter: Dann will ich doch mal mitgehen. Sie
geht mit den Kindern, sieht den Spuk und
sagt: O, ein Spuk im Keller!

Die Kinder rufen dies nach und laufen. Der
Spuk verfolgt sie. Hascht er eins, so tritt das an seine
Stelle.

10.

Der Kaufmann aus Paris.

Ein Kind ist der Kaufmann aus Paris, ein anderes
der Käufer; die übrigen Kinder stellen die Sachen dar.
Der Kaufmann tritt auf und spricht:

Ich bin der Kaufmann aus Paris,
Hab' wunderschöne Sachen,
Ich verbiet' zu sagen „ja“ und „nein“,
Das Weinen und das Lachen.

• Dann wendet er sich an den Käufer mit den Worten:
„Ist Ihnen etwas gefällig von meinen wunderschönen Sa-
chen?“ Nun muß der Käufer eins der Gespielen dahin
zu bringen suchen, „schwarz“ oder „weiß“, „ja“ oder „nein“
zu sagen. Darnach muß er vor jedem Kinde der Reihe nach
niederknien und versuchen, es durch Kitzeln am Knie und
durch Sprechen der Worte:

Kniepe de knapp,
Kniepe de knapp,

zum Lachen zu bringen. Gelingt dem Käufer auch das nicht,
so muß er sich vor jedes einzelne Kind stellen und es
auf die Schultern klopfen nach dem Takte der Worte:

Spott' mi nich,
Lach' mi nich,

Wies mi dine witten Blanken (Schultern) nich.

11.

Schweine verkaufen.

Die Kinder sitzen in einer Reihe. Jedem einzelnen wird ein Schwein verkauft in Form eines Stodes, eines Steinhens usw. mit den Worten:

Ich verkope di en Swin
 Sünnner (ohne) lachen, sünnner grin (weinen),
 Sünnner nei, sünnner joa,
 Sünnner hm, hm, hm, hm.
 Moarn (morgen), wenn de Hahne freihet,
 Un de Wind weihet,
 Hal id min Geld för 't Swin.

Damit geht der Verkäufer fort, kommt aber nach kurzer Zeit wieder, um sein Geld zu holen. Inzwischen haben sich die Käufer darüber geeinigt, welchen Fehler jedes Schwein haben soll. Nun wendet der Verkäufer sich an den ersten Käufer:

Gauen Dag! Ich will min Geld för't Swin hebben.

Käufer: Das Schwein hat einen Fehler; es kann nicht grunzen!

Verkäufer: Sau, et kann nich grunzen?

Jetzt dürfen die Käufer nach dem Kaufvertrage weder lachen noch weinen, weder nein noch ja noch hm sagen, sondern sie müssen immer nur den einen Fehler wiederholen: Es kann nicht grunzen.

Nun ist es Sache des Verkäufers, die Käufer einzeln zum Lachen oder Weinen oder zum Sagen von ja, nein oder hm hm zu bringen. Gelingt es ihm, dann hat der Käufer ein Pfand zu geben.

Das ganze Spiel kann unter Umständen mehrere Stunden dauern.

12.

Leinen verkaufen.

Durch Auszählen werden bestimmt: der Webermeister, der Käufer, der Hahn, der das Leinen bewachen muß, und der Dieb. Die übrigen Spieler reihen sich mit ausgebreiteten Armen so, daß ihre Fingerspitzen sich gegenseitig berühren. Bei dem letzten Mitspieler hat der Hahn als

Wächter seinen Platz; der Dieb steht an derselben Seite, aber weiter zurück.

Der Besitzer fängt an der entgegengesetzten Seite an, die Leinwand nach Elle oder Meter zu zählen; jeder Arm bedeutet eine Elle. Nun kommt der

Käufer: Guten Tag, guten Tag, Herr Meister!

Meister: Guten Tag, guten Tag, Herr Kleister!

Käufer: Häge Se Vinnen tau verköpen?

Meister: Dat hebb id. Wuviel Ellen will Si hebben?

Der Meister mißt dem Käufer die gewünschte Zahl Ellen (Arme) ab. Derweil kräht am andern Ende der Leinwandstiege der Hahn, weil der Dieb ein Stück Leinwand — das letzte Kind — gestohlen hat. Sofort begibt sich der Meister dahin und fragt: „Hahne, wat feihlet di?“ Der Hahn antwortet: „Id hebbe 'n Dörn (Dorn) innen Faute“. Der Meister untersucht den Fuß und zieht den Dorn heraus, indem er einigemal mit der Elle auf die Fußsohle schlägt. Dann kehrt der Meister zum andern Ende seiner Leinwand zurück. Es dauert jedoch nicht lange, bis wieder ein Stück Vinnen gestohlen ist. Und so geht es weiter, bis alles Vinnen samt dem Hahn trotz des tapfern Kräehens dem Dieb in die Hände gefallen ist. Dann beginnt das Spiel von neuem.

13.

Stühle verkaufen.

In der Hude (kauernd) sitzen Knaben nebeneinander. Jeder stellt in seiner Stellung einen Stuhl vor: Brettstuhl, Sessel, Fußbank, Klappstuhl usw. Vor der Stuhlreihe steht der Verkäufer, zu dem ein Käufer, der vorher angeklopft hat, kommt. Der verlangt einen Sessel oder einen andern Stuhl. Nun probiert der Käufer den Stuhl. Aber der Stuhl kneift, und schon weist er ihn zurück mit den Worten: „In dem Stuhl ist ein Nagel.“ Der Käufer verläßt den Laden, kommt aber bald wieder und wünscht einen Sessel. Der kneift nicht, den behält er. Als er aber zahlen soll, spricht er: „Der Reis kocht über“ oder so etwas. Der Verkäufer verkauft ihm alle seine Stühle und läßt ihm mit dem Bezahlen bis zuletzt Zeit. Als aber der Käufer mit dem letzten Stuhl abgezogen ist

und der Verkäufer ihm naheilt, um sein Geld zu holen, versteckt er sich hinter seinen Stühlen, die einen Kreis um ihn herum bilden. Der Verkäufer hört nun, daß der Käufer ausgegangen sei — er hat sich während der letzten Unterredung aus dem Kreis herausgeschlichen und versteckt. Nun macht sich der Verkäufer mit den Stühlen auf die Suche.

14.

Vögel verkaufen.

Die Kinder wählen einen Käufer und einen Verkäufer. Jedes der übrigen Kinder erhält einen Vogelnamen. Zwischen Käufer und Verkäufer entwickelt sich nun folgendes Zwiegespräch:

Guten Tag, guten Tag, Herr Meister!

Guten Tag, guten Tag, Herr Kleister.

Haben Sie gute Vögel zu verkaufen?

Groß und klein, wie Sie wollen.

Haben Sie (z. B.) eine Nachtigall?

Jawohl.

Was kostet sie?

Zehn Taler.

Der geforderte Preis wird nun durch so viel Schläge in die dargebotene offene Hand bezahlt. Unterdes läßt der Händler die „Nachtigall“ los mit den Worten:

Vogel, flieg aus,

Komm wieder in mein Haus!

Die „Nachtigall“ läuft nun weg, und der Käufer eilt nach der Bezahlung hinter ihr her. Gelingt es ihm, den ausgeflogenen Vogel zu fangen, so muß dieser an die Stelle des Käufers treten.

15.

Töpfe verkaufen.

Zu diesem Teufelburger Spiel gehören Töpfe, Käufer und Verkäufer. Die Knaben oder Mädchen, welche die Töpfe darstellen, bilden eine Reihe, setzen sich in die Hocke und legen die Hände unterhalb der Oberschenkel dicht am Knie fest zusammen. Jeder Topf erhält einen besonderen Namen: Blumenpott, Teepott, Suppenpott usw. Der Verkäufer steht vor den Töpfen. Nun kommt ein Käufer und

verlangt in spaßiger Rede Töpfe mit gutem Boden und mit recht kräftigen Henkeln, indem er beginnt: „Ich will mal sehen, ob sie auch gut sind“. Der Käufer stößt oder klopft die Kinder vor die Stirn. Fallen sie um, so taugen sie nicht; bleiben sie auf wiederholtes Klopfen stehen oder wackeln sie nur, so sind sie gut. Käufer und Verkäufer probieren auch die Henkel, die durch die Arme gebildet werden, und rütteln und schütteln recht kräftig, wobei mancher Topf zurückgewiesen wird.

Die brauchbaren Töpfe werden an den Henkeln auf die Seite gestellt. Sind alle Töpfe probiert, so bilden die brauchbaren und die unbrauchbaren je eine Partei, und es folgt das „über den Strich ziehen.“

16.

Knäupfen.

Im Tecklenburgischen wurde vor 1910 dieses Spiel von 4—6 Knaben gespielt. Jeder hatte einen Knopf einzusetzen. Dann wurde durch Los oder „Striefe smieten“ die Reihenfolge beim Spiel bestimmt. Darauf lagerten sich die Spieler im Kreise. Der erste Spieler schüttelte die eingesetzten Knöpfe in den zusammengelegten hohlen Händen ordentlich durcheinander und warf sie dann auf die Erde. Die Knöpfe, die mit der rechten Seite nach oben gefallen waren, durfte er einstecken. Die folgenden Spieler machten es mit den übrigen Knöpfen ebenso — bis auf den letzten Spieler. Ihm fiel der Rest zu. Manchmal machte er noch gute Beute. Daher hieß es von ihm: „Heubud, frett!“ Die gewonnenen Knöpfe wurden in der Regel auf einen Zwirnsfaden gezogen und bildeten den Stolz eines Spielers.

Dieses eigenartige Glücksspiel war der Schrecken der Mütter. Nicht allein, daß der Schulweg zeitlich damit verlängert wurde — es konnte auch vorkommen, daß die Beinkleider ihrer Jungen keinen Knopf mehr aufzuweisen hatten und nur notdürftig mit einem hölzernen Knebel (Kniewel) zusammengehalten wurden. Auch an Rock und Weste fehlten in der Regel einige Knöpfe. Natürlich wurden Klagen beim Lehrer laut, der es — verbot.

