



UNIVERSITÄTS-
BIBLIOTHEK
PADERBORN

Westfälisches Spielbuch

Lehnhoff, Wilhelm

Dortmund, 1922

15. Handfertigkeitsspiele

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

15. Handfertigkeitsspiele.

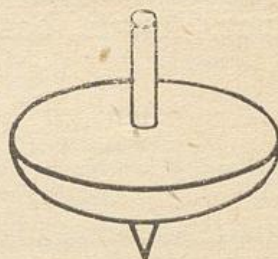
Wenn ich die heutigen, vielfach zur künstlerischen Vollkommenheit ausgeführten Spielsachen betrachte, dann fallen mir die Spielsachen meiner Jugendzeit ein, die heute kein Junge mehr kennt und kein Junge mehr sich macht; denn das war ein schönes Vorrecht meiner Jugend, daß ich meine Spielsachen mir selbst machen durfte. So einfach diese Spielzeuge aus eigener Hand auch waren, eins hatten sie vor den übermodernen gekauften Spielsachen voraus: sie machten ungleich mehr Freude als diese, lenkten den Nachahmungstrieb in geordnete Bahnen und gaben Veranlassung, die Kinder in der Handfertigkeit zu üben.

Prof. Friedrich Paulsen.

1.

Das Lütje Spinnewipfen.

Wir nehmen einen beliebigen Knopf. Durch das Loch in der Mitte des Knopfes stecken wir ein passend hergerichtes Streichholz und bringen mit Daumen und Zeigefinger das Spielzeug zum Drehen. Auf einer glatten Tischplatte schnurrt es munter und führt anfangs die heitersten Sprünge aus. Es ist darauf zu achten, daß die gewölbte Seite der Knopfform nach unten gekehrt ist und daß das ganze Hölzchen, namentlich das untere Stück, nicht zu lang ist. Zu kurz darf die Spitze aber auch nicht sein, sonst berührt die Knopfform beim Tanzen die Tischplatte, und das Spielzeug versagt. Hat man einmal das richtige Verhältnis zwischen dem oberen und unteren Ende ausprobiert, so läuft das Ding vorzüglich.



2.

Die Lütje Trummel.

Wir nehmen eine Walnuß. Eine Hälfte der Schale, die unbeschädigt und möglichst stark sein muß, wird an dem Stielende eingekerbt. Weniger tiefe Kerbe werden zu beiden Seiten in der Mitte angebracht. Diese letzteren dienen zur Aufnahme eines Zwirnfadens, der sechs- bis achtmal um den Rücken der Schale herum gewickelt und festgebunden wird. Ein Streichholz wird alsdann so zwischen die Fäden hindurchgesteckt, daß zu beiden Seiten desselben gleich viele Fäden liegen. Nachdem nun das Hölzchen vorsichtig (damit die Schale nicht zerspringt) mehrmals herumgedreht worden ist, kann die Musik beginnen,

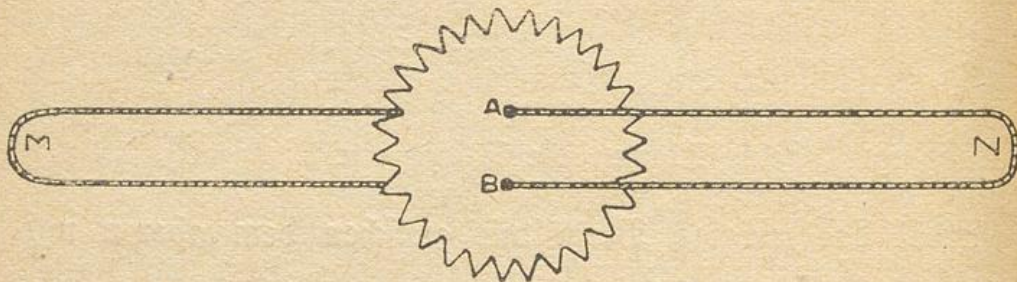
indem man das Hölzchen, das an der Korbseite niedergedrückt wird, mit dem anderen Ende auf den Rand der Nußschale aufschlagen läßt. Geschickte Spieler benutzen nicht den einzelnen Finger, sondern die Fingerknöchel für diese winzige Trommel.

3.

De Snurrkatte.

„Die schnurrende Kaze“ trägt ihren Namen von dem schnurrenden Geräusch, das sie erzeugt, wenn sie in Tätigkeit gesetzt ist.

Meistens nahmen wir ein dünnes Brettchen, eine alte Schuhsohle, ein Stück Blech, einen Schieferstein; „ne Leie“ hieß das Ding im münsterländischen Platt. Mit einem Hammer wurde der Stein zu einer kreisrunden Scheibe von etwa 10 Zentimeter Durchmesser geformt; der Rand wurde gezahnt. Dann wurden in gleichem Abstand vom Mittelpunkt zwei Löcher durchgebohrt. Nachdem eine starke Schnur von etwa $\frac{3}{4}$ Meter Länge durch die Löcher gezogen war, konnte das Spiel beginnen.

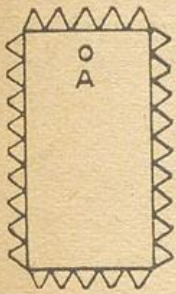


Zu beachten ist noch, daß die beiden Löcher A. u. B. nicht zu weiten Abstand vom Mittelpunkt des Rades haben dürfen, damit das Rad die Schwungkraft behält, um die Schnüre umeinander zu drehen. Bei M. u. N. werden die Hände durchgesteckt. Nun wird das Rad geschwungen, indem man es im Kreise schwingt, wobei die Schnur etwas locker gelassen wird. Haben sich dabei die Schnüre einigemal umeinander gedreht, so bringt man das Rad zum schnellen Laufen und lauten Schnurren, indem man beide Hände rasch nach der Seite voneinander entfernt und dadurch die Schnur stramm zieht, dann aber ebenso schnell wieder nachläßt. Das Rad dreht sich laut schnurrend, bald rückwärts, bald vorwärts laufend, im Kreise.

4.

Das Snurrebrett.

Wir nahmen ein etwa 20 Zentimeter langes, 10 Zentimeter breites und 1 Zentimeter dickes Brettchen, dessen Rand wir ringsum scharf einkerbten. Bei a. wird ein Loch gebohrt, durch das eine starke, etwa 1 Meter lange Schnur gezogen wird. Das Ende der Schnur fäkt man mit der Hand und schwingt an der Schnur das Brettchen schnell im Kreise herum. Erfolg: großartige Heulwirkung mit sich stets ändernder Tonstärke und Tonhöhe, je nachdem man das Brettchen schneller oder langsamer schwingt.



5.

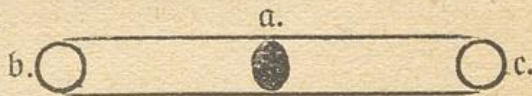
Das Spannrad.

Der Schnurrkatte ähnlich ist folgendes Spielzeug für Knaben:

a. = freisförmige Scheibe.

b. = linkes Bein.

c. = rechtes Bein.

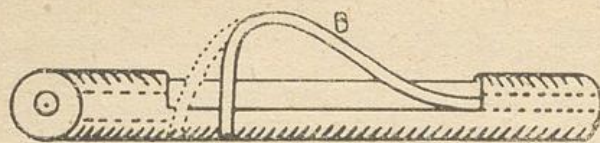


Bei b. und c. stecken wir durch einen Bindfadenring beide Füße, die wir soweit auseinander stemmen, bis die Schnur leidlich straff angezogen ist. Zwischen den mittleren Teil bringen wir alsdann eine Scheibe von 5 bis 8 Zentimeter Durchmesser derart, daß die beiden Fäden sich am Rande der Scheibe gegenüber liegen. Nun wird die Scheibe langsam eine Zeitlang mit den Fäden rückwärts gedreht. Losgelassen schnell dann das Rad schneller und schneller nach vorn, bis es schließlich aus den Fäden springt und eine ziemlich weite Strecke vorwärts rollt. Die Schnelligkeit kann durch Anziehen des Fadens mittels der Beine gesteigert werden.

6.

Die Schieß- oder Erbsbüchse.

Dazu gebrauchen wir einen 20 Zentimeter langen Holunderstab, entfernen das Mark und schälen die Rinde ab. Etwa 3 Zentimeter von jedem Ende entfernt kerben wir den Stoc bis zur Mitte ein und schneiden das da-



zwischen liegende Stück weg. In die so entstandene Rille und in das Markloch schieben wir ein dünnes Rohr-

stößlein oder einen zähen Zweig von der Eberesche und biegen ihn flintenhahnförmig um (b.). Geladen wird die Büchse mit Erbsen oder Schrot, abgedrückt wird mit dem Zeigefinger der rechten Hand.

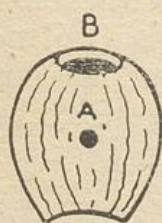
7.

† Das Spinnewiffen.

„Ein Spielding, wunderschön!“

Ein echter und geschickter Junge wird die „Spinnerin“ mit Ausdauer und — mit einem vorsichtig gehandhabten scharfen Messer — fertig bringen.

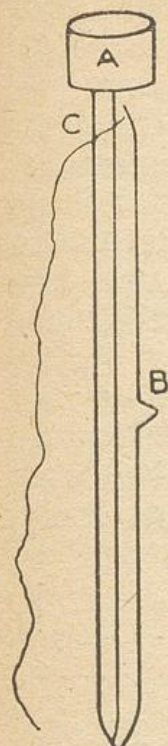
Man nimmt eine große, längliche Haselnuß (Lambertsnuß). Hinein bohrt man vorsichtig an der Spitze und an dem gegenüber liegenden flachen Kopfe je ein Loch; sie müssen so groß sein, daß ein Holzstäbchen von der Dicke eines dünnen Notizbuchbleistiftes sich ohne jede Reibung darin drehen läßt. Der Kern der Nuß wird durch die beiden Öffnungen aus dem Innern entfernt.



Außerdem bringt man seitlich an der Nuß ein kleines Loch a. an; es braucht nur so groß zu sein, daß ein starker Faden bequem und ohne Reibung durchläuft. Man erhält aus der Nuß eine Hohlkugel, etwa von nebenstehender Gestalt.

Die Herstellung dieses Teiles des Spielzeuges ist am schwersten; die Nüsse eignen sich am besten dazu anfangs Herbst, wenn die Schale noch nicht steinhart geworden ist. Zu anderer Zeit muß man sehr vorsichtig beim Schneiden sein, weil leicht dabei das Messer zerbricht.

Nun nimmt man ein etwa 20 Zentimeter langes Holzstäbchen und schneidet es so zu, daß es aus einem etwa $1\frac{1}{2}$ Zentimeter dicken Kopfe a. und einem gleichmäßig runden, langen Ende b. besteht, das etwa, wie bereits angegeben, die Dicke eines Notizbuchbleistiftes hat; jeden-



falls muß dieser Teil so dünn sein, daß er sich ohne jede Reibung in den beiden Löchern b. und c. der Nußschale drehen läßt. Auch muß man darauf achten, daß der Knopf a. an seinem unteren Ende ganz flach geschnitten ist; denn andernfalls würde er sich beim „Spinnen“ in die Nußschale hineindrehen und das Laufen verhindern.

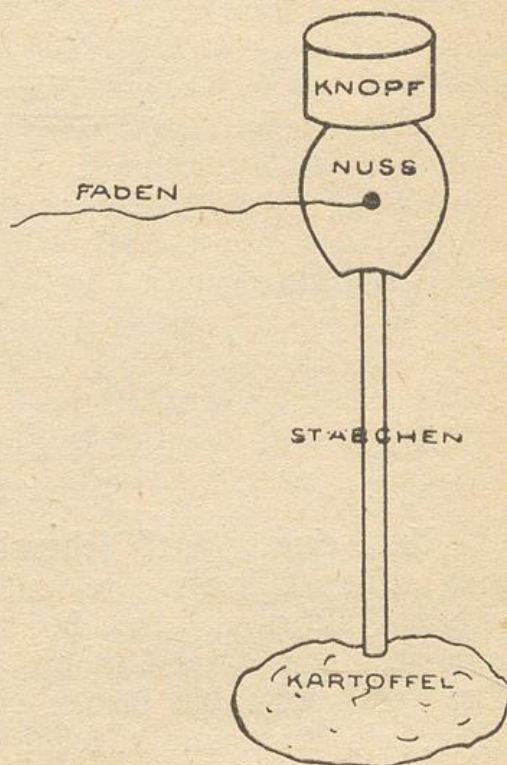
Nun schiebt man das Stäbchen durch die Nuß, so, daß sein Knopf auf ihrem oberen Loche ruht und bezeichnet sich, mit einem Bleistift durch die seitliche Öffnung fassend, an dem Stäbchen die Stelle, der gegenüber sich die seitliche Öffnung befindet. An dieser Stelle c. befestigt man an dem Stäbchen einen starken Faden, am besten Schusterzwirn. Er muß aber so sorgsam angebracht sein, daß es nicht rutscht; denn mit ihm soll demnächst das Stäbchen in Drehung versetzt werden.

– Nun schiebt man den Faden (siehe Fig. 1)

zunächst durch die Öffnung b. der Nußschale und zieht ihn bei der seitlichen Öffnung a. wieder heraus, wobei man gleichzeitig die Nußschale, wie vorhin angegeben, auf das Stäbchen schiebt. Steckt man nun noch unten an die Spitze des Stäbchens eine Kartoffel, die als Schwungrad zu dienen hat, so ist „das Spinnewissen“ fertig. Vergleiche die nebenstehende Zeichnung:

Nun faßt man mit Zeigefinger und Daumen der linken Hand die Nuß so, daß der Knopf des Stäbchens sich oben befin-

Lehnhoff, Spielbuch.

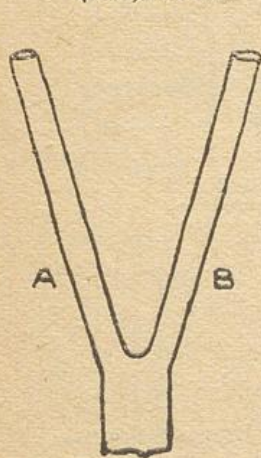


det, und das ganze Spielzeug, wie auf der Zeichnung, senkrecht herabhängt; die seitliche Öffnung der Nuß muß dabei der rechten Hand zugekehrt sein. Dann dreht man mit Zeigefinger und Daumen der rechten Hand den Knopf des Stäbchens herum, wodurch sich der Faden im Innern der Nuß um das Stäbchen rollt. Das Ende des Fadens faßt man mit der rechten Hand und zieht mit kurzem Ruck den Faden wieder aus der Nuß heraus und läßt gleich wieder nach; die Kartoffel gerät in schnelle Achsenumdrehung und dreht das Stäbchen solange, bis der Faden, dessen Ende man immer festhält, sich in der Nuß wieder aufgerollt hat; dann zieht man wieder, läßt wieder nach und so weiter fort. Man achte noch darauf, daß man beim Ziehen die Nuß recht festhält, ohne dabei den Knopf des Stäbchens zu berühren, der in seiner Bewegung ganz unbehindert sein muß.

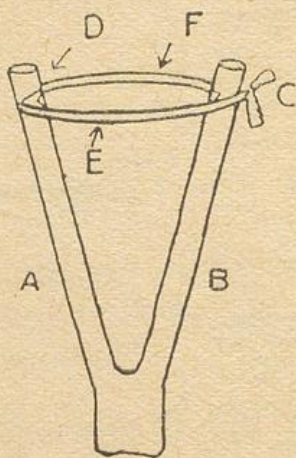
8.

Der Springfrosch.

Dies beliebte Spielzeug heißt auf Platt „De Pif-übe“ = Bechfröte.



Figur I.



Figur II.

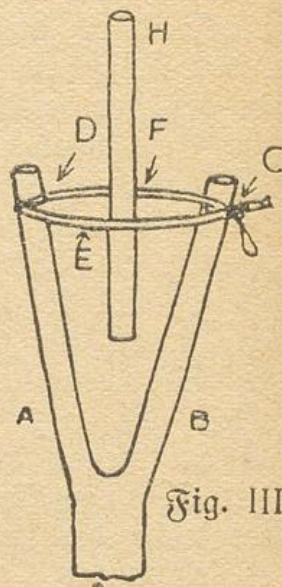
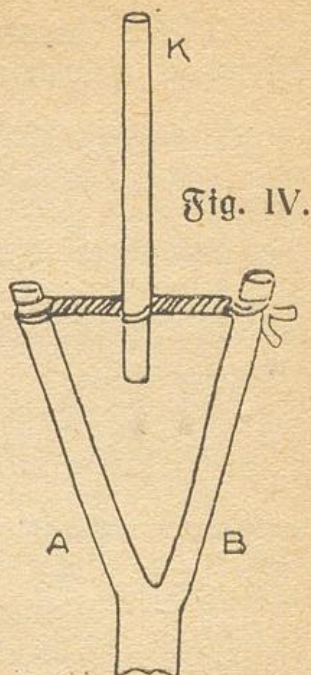


Fig. III.

Aus einem stark federnden Holze wird eine Astgabel geschnitten. Die beiden Zweige a. und b. müssen etwa 12 Zentimeter lang sein und ungefähr die Dicke eines Fingers haben. Nun kerbt man die beiden Zweige, wie bei Fig. II gezeichnet ist, bei c. und d. leicht ein und zieht um die Kerben

einen starken Bindfaden e. und f.; der Knoten muß sich bei c. oder d. befinden. Dann nimmt man ein gerades Stöckchen h., das etwa die Dicke eines Bleistiftes hat und zwei Fingerbreit länger ist als einer der Zweige a. und b. (Fig. III), schiebt es zwischen den beiden Bindfäden e. und f. durch, wie Fig. III zeigt, und dreht es einige Male herum, daß die beiden Fäden sich umeinander schlingen und die oberen Enden der beiden Zweige a. und b. einander ein wenig genähert werden; dadurch werden die beiden Bindfäden straff gespannt, und das Stäbchen erhält das Bestreben, mit Gewalt in seine alte Lage zurückzuschnellen. Dann schiebt man das Stäbchen h. so, wie Fig. IV zeigt, flebt



bei i. auf die Gabel ein wenig Schusterpech und drückt das Ende des Stäbchens k. fest auf i., so daß es in dem Pech fleben bleibt. Dann legt man das Spielzeug, so daß das Stäbchen zu unterst liegt, auf den Tisch oder auf den Fußboden; das Stäbchen reißt sich nach kurzer Zeit aus dem Pech los, und der „Frosch“ macht einen großartigen Luftsprung.

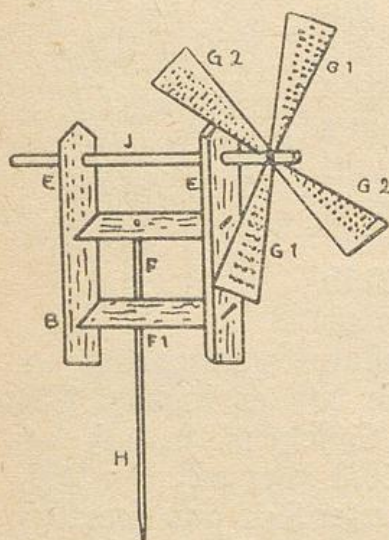
Einfacher herzustellen ist der „Höpfer“ aus dem Gabelbein der Gans, das ja einer Astgabel sehr ähnlich ist. Die beiden Enden des Gabelbeins werden mit einem starken Zwirnsfaden mehrmals umwickelt. Dazwischen schiebt man ein Streichholz oder einen „Pinn“, durch dessen Drehungen man den Faden ebenfalls zur Spannung bringt. Das Wachs der Weihnachtskerzen oder auch ein Stückchen reines Wachs dient dazu, das Holzstückchen eine Weile an dem gut gereinigten und vom Fett befreiten Knochen zu halten, bis es sich allmählich löst und der Knochen zur allgemeinen Freude der Kinder einen mächtigen Höpfer macht. Da naturgemäß eine Familie nur jeweilig einen geeigneten Knochen zur Verfügung hatte, so gingen die Jungen verschiedener Familien auch zueinander und ließen die „Höpfer“ springen, um zu sehen, wessen „Höpfer“ die besten Sprünge vollführen konnte.

Dieser Gansknochen ist den Knaben auch Schlitten und Hirzebock (Hirschbock).

9.

Die Windmühle.

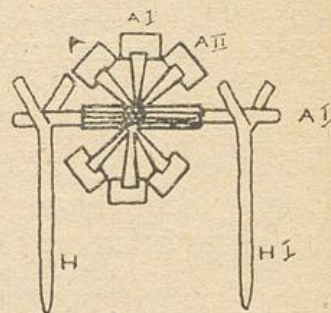
In ihrer einfachsten Form läßt sie sich aus einer 4 Zentimeter breiten und 1 Meter langen Leiste und zwei Rundstäben aus Kiefernholz herstellen. Die Leiste schneiden wir in vier gleich lange Stücke und setzen daraus ein Gestell zusammen (f., f.¹, e., e.¹). Der eine Rundstab dient als Welle (i.). Der andere Rundstab wird windschief längs gespalten und zu Flügeln glatt geschnitten, durchlocht und auf die Welle geschoben (g., g.¹, g.², g.³). Je nachdem, ob am anderen Ende der Welle zwei Hämmer angebracht sind, die beim Laufen der Mühle gegen ein Brett oder gegen eine Klingel (Schafglocke) schlagen, haben wir eine Klappermühle oder eine Klingelmühle.



10.

Die Wassermühle.

Als Welle gebrauchen wir einen 25 Zentimeter langen Faulbaumstod von Daumendicke. In der Mitte wird er kreuzweis durchgespalten, doch so, daß die Spalten nicht bis an die Enden reichen. Durch die Spaltöffnungen schieben wir zwei oder drei dünne Erlenbrettchen, setzen die Welle in zwei kleine Zweiggabeln (p., p.¹) und stellen die Mühle in einer Wasserrinne, Gasse oder einem Bächlein auf. Das fließende Wasser setzt die Mühle in Bewegung.



11.

Der Driesel.

Ein an einem Ende zeigerförmig zugeschnittenes Stäbchen wird in der Mitte mit einer Stednadel auf dem Tische so befestigt, daß es sich durch einen Stoß frei drehen kann. Um die Stednadel als Mittelpunkt werden in der Länge des Stäbchens als Durchmesser zwei Kreise auf den Tisch gezeichnet, so daß ein Ring entsteht, der in 24 gleich große Abschnitte geteilt wird. Zwölf Streifen werden mit den Zahlen 1—12 so beschrieben, daß zwischen zwei beschriebenen Zwischenräumen ein unbeschriebener liegt. Auf die Zahlen werden 1—12 Nüsse, Bohnen oder Knider gelegt. Die Spieler setzen der Reihe nach das Stäbchen in Bewegung. Bleibt es auf einer Zahl stehen, so gehört dem betreffenden Spieler der Inhalt des Feldes, und der folgende Spieler dreht. Zeigt das Drehstäbchen auf ein leeres Feld, so bekommt der Spieler nichts. Allmählich werden die erst belegten Felder frei, kommt dann der Zeiger auf ein solches, so muß der Spieler es wieder mit soviel Nüssen belegen, als die Zahl des leeren Feldes angibt.

Ein bleibendes Spielzeug schafft man dadurch, daß man auf einem runden und umrahmten Holzteller Blechzeiger und farbige Felder anbringt.

12.

Der Hampelmann.

Er ist ein sehr. beliebtes Spielzeug. Das Hampeln liegt namentlich den lebhafteren Kindern so im Blut, daß für sie die Sprünge des Hampelmanns nichts Unnatürliches haben. Im Mittelalter gab es bereits die in Stich und Schnitt auf Bogen gedruckten Hampelmänner, zum Aufleben auf Wappe und zum Ziehen, wie die unserigen.

Durch russische Gefangene kam im Weltkriege der aus Lannenholz geschnitzte und bunt bemalte Hampelmann — Soldat von den kunstfertigen Slaven genannt — nach Westfalen; er wird nicht durch Ziehen, sondern durch Druck, wie bei der Schere, zum Hampeln gebracht.

13.

Der Ton- und Steinzähler.

Es gilt, mit möglichster Zungenfertigkeit folgende Formen zu sprechen und gleichzeitig ohne Irrtum 24 Striche aufzuzeichnen. Bei jeder Betonung wird ein Steinchen aufgenommen und auf einen Haufen geworfen, oder ein Strich auf die Straße oder auf die Schiefertafel gemacht:

a. Eins zwei fod;

Fimmel, fimmel, fod;

Fimmel, fimmel, fimmel, fimmel;

Fimmel, fimmel, fod;

Ob ich schon nicht zählen kann:

Zwanzig sind es doch!

b. Eifen, Beufen, Biärkenholt

Wäert in der Midde spolt.

Maint de Luie, ief däh laigen,

Wesse wedden üm 'ne Fleigen,

Wesse wedden üm 'nen Spahn:

Hui söllt feuertwintig stahn.

c. Witt, Witt, Witt woll schloapen gahn,

Schloapengahn es woall gedahn.

Scheune Magdaleune woll auk metgahn:

Hui söllt achtentwintig stahn.

Auf jede betonte Silbe wird ein Strich auf den Tisch gemacht. Der Witz dabei ist, daß die Zuhörer sich darüber wundern sollen, daß am Schlusse wirklich 24 (28) Striche auf dem Tische stehen.

14.

Der Tischtrommler.

In stiller Stunde setzte sich unser Vater, eins von uns Kindern auf dem Knie, mit uns an den Tisch und erzählte uns folgende Geschichte: Zu einem reichen Bauern kam einmal zur Mittagszeit eine arme Frau, die mit allerlei Töpfen und Krügen von Haus zu Haus ging. Sie bat um Mittagessen. Da ließ ihr der Bauer einen Rest Kartoffeln und grünen Kohl aufstischen. Als ihm die Hungrige aber dann gar zu viel aß, trommelte er in einem fort vor Erregung und Ungeduld mit der Hand auf den Tisch und brummte dabei:

„Dat Pöttkermief, dat Pöttkermief
Friett all diän düren Kahl int Lief!“

Dabei wurde die Hand geballt. Auf: dat, friett, diän und — ren wird mit dem Knöchel des Zeigefingers aufgeschlagen, auf: Pött —, all, dü — und Kahl mit dem Ballen der Hand auf den Tisch geklopft und auf: Wief und Lief mit den Knöcheln der Finger (ohne Daumen) über die Tischkante gestrichen.

15.

Weiden- und Solunderspielzeug.

Der Bagabund, der euch einst — vor langen, langen Jahren vielleicht — am Weidenbach die erste Pfeife schneiden und blasen lehrte, war oft von größerem Einflusse auf eure Erziehung und euer Leben, als der sehr gelehrte und ernste Mann, welcher zuerst die lateinische und griechische Grammatik euch vor der Nase aufschlug und behauptete: nur in ihr sei das wahre Geheimmittel des Wandels im Fleisch zu finden und ohne sie kein Heil und Vergnügen auf Erden, weder in den Tagen der Jugend, noch in denen des Alters.

Wilhelm Raabe.

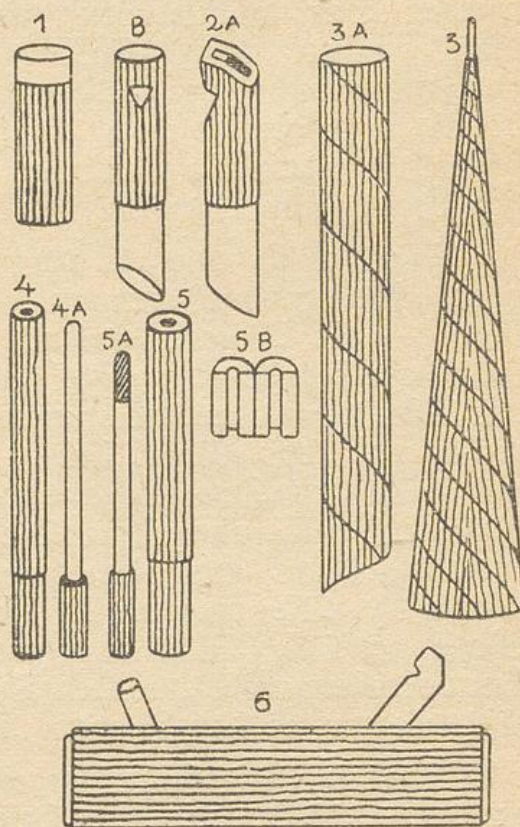
Der Mai ist gekommen, und mit ihm beginnt eine rege Tätigkeit unter den Landkindern, denn jetzt ist es an der Zeit, sich Flöten aus Weidenholz anzufertigen. Früher geht es nicht, da sich dann der Bast (die Rinde) noch nicht vom Holze löst. Kleinfingerdicke Weidenstöckchen werden in beliebiger Länge abgeschnitten, ein paar fingerbreit über der unteren Schnittfläche wird der Bast abgeringt, am andern Ende wird der Stab abgeschragt, und 'ne Karw eingeschnitten, nach dem Muster der andern Flöten. Nun beginnt der schönste Teil des Flötenmachens: Das Messer wird bei der Spitze gefaßt, und mit der Schale wird der Bast beklopft; dabei dreht man das Weidenstöckchen langsam um, damit die Schläge gleichmäßig verteilt werden. Gewöhnlich ruht das Stöckchen auf dem rechten Oberschenkel, der Knabe klopft mit gleichmäßig leichten Schlägen. Um zu sehen, ob der Bast sich schon löst, steckt der Knabe das abgeschälte Ende der Flöte in den Mund und versucht mit der rechten Hand den Bast abzdrehen; gelingt ihm das sofort, dann ist die Flöte gut affgahn, sonst muß er weiter klopfen nach dem Verstaft des singend gesprochenen Bastlösereims (in Schüren):

- Sippe, sappe, suppe,
 Id make mi 'ne Suppe.
 Pipfen, wostu utgohn,
 Süß mauf noch en bitten länger lohn.
 oder in Best Recklinghausen:
 Sipp, Sapp, Sunn,
 Mine Moh (Mutter), dat was ne Nunn,
 Min Bah, dat was en Papen,
 Kunn so scheune Pipfes maken,
 He woll mi kene giemen,
 Ef drow (durste) em kene afniemen.
 Do kam Peter Heß,
 Met dat lange Meß,
 Woll dat Rötken (Kobbe = Schwein) stieken,
 Rötken leip den Lohn (Turm) herop,
 De Lohn, de soll int Water,
 Burr' so natt as en Rater.
 Piepfen herin, Piepfen herut,
 Wann du noch nich los bös,
 Dann maß ef die kapot.
 Kapot, kapot, kapot.
 oder in Bielefeld:
 Sappe sappe siepe,
 Wanher büst du riepe?
 In dem Mai, in dem Mai,
 Wenn de Vögelles legt dat Ei,
 Wenn du dann nich riepe büs,
 Dann hau id di up't Köpfen.
 Köpfen sall die bloden
 Von de scharpe Rohden.
 Piepfen up, Piepfen aff,
 Wanher büs du draff?
 oder in Soest:
 Sipe, sappe, sune,
 Muin Meor is ne Nunne,
 Muin Bar is nen Papen,
 Kann alle Floitpuipfes maken
 Van oinen wuin Staken.
 Rättken laip den Torn harop
 Un woll den Toren deden.

Do kam de graute Hesse
 Met den langen Messe
 Un woll dat Rättken den Stät affsnuin,
 Do sag dat Rättken: miau, miau, miau!
 Hochdeutsch heißt das Lied, das inhaltlich in zwei
 Teile zerfällt, deren Zusammenhang nicht ersichtlich ist:
 Fließe, Saft, hell und klar!
 Meine Mutter ist eine Nonne,
 Mein Vater ist ein Pfaffe,
 Kann alle Flötpfeifchen machen
 Von einem Weidenzweige.
 Die Kake lief den Turm herauf
 Und wollte den Turm decken.
 Da kam die große Hexe
 Mit dem langen Messer
 Und wollt dem Rätzchen den Schwanz abschneiden;
 Da schrie das Rätzchen: Miau, miau, miau!

Nr. 1 ist eine „Suppe“,
 auch „Suppe“ (oder
 Sappe im Münsterland)
 geheißen. Die Anfertigung
 ist höchst einfach. Ein
 saftiger Weidenzweig
 wird entsprechend
 „gefringt“, geklopft und
 abgezogen. Am Mund-
 stück wird die äußere
 Schicht des Bastes ab-
 geschabt.

Nr. 2 a. und b. wird
 sogleich als die bekannte
 Flötpiepe, Weiden-
 flöte (Schalmi = ge-
 schälte Maie) erkannt.
 Sie wird fast ausschließ-
 lich aus Weidenholz her-
 gestellt, selten aus Eschen-
 holz. Hat man den Bast
 herunter, so wird ein ab-
 geflachttes Stückchen Holz



eingeschoben und von unten ein Stod eingeführt, durch den man höhere und tiefere Töne erzielen kann.

Figur 3 zeigt eine Abbildung des heute (1915) schon weniger bekannten Kuhhorns „Gallerhorns“, auch umgedeutet als „Schallerhorn“ bekannt. Die Herstellung erfordert schon größere Kunstfertigkeit. Als Material wählt man besonders dicke, gerade Steden eines saftigen Holzes. Sehr brauchbar ist Eschenholz. Figur 3a. zeigt, welche Arbeit zunächst zu erledigen ist. Mit einem scharfen Messer schneidet man eine Spirale um den Stab und löst dann den Bast sorgsam ab, so daß man ein langes Bastband erhält. Man muß sich hüten, daß das Band durchbricht; denn sonst war die Arbeit umsonst. Der lange Baststreifen wird zu einem Holz aufgerollt. Ein Dorn, am Ende durch die Streifen gebohrt, sorgt dafür, daß sich das Horn nicht aufwickelt. Als Mundstück dient eine kleine Tuppe, Happipe in Rede genannt, wie sie in Figur 1 beschrieben wurde. Das „Gallerhorn“ ist ein Instrument, mit dem man „gallern“ kann. Gallern nennt man die Hervorbringung unharmonischer Klänge. Wenn die Hunde Musik hören, so fangen sie an zu „gallern“. Mit einigen „Gallerhörnern“ können die Kinder einen Heidenlärm machen; das Horn gibt einen weithin schallenden, tiefen Ton.

Figur 6 ist eine „Nachtigall“, auch „Waterpipe“ oder „Watervogel“ genannt. Die Herstellung der Nachtigall — als Material kommt nur Weidenholz in Betracht — ist am schwierigsten. Viel zu schaffen macht den Kindern das Ausstechen der freisunden Öffnungen für die Flöte rechts und das Rohr links. Man muß die Öffnungen mit Hilfe des Zweiges, aus dem man Pfeife und Röhre herstellen will, abmessen. Die runden Baststücke werden entfernt, bevor man die dicke, untere Röhre vom Holz „abzieht“. Die wagerecht liegende dicke Röhre wird mit Wasser gefüllt. Bläst man nun, so gibt das Instrument einen weichen, wohl lautenden Ton, so daß sich wohl erklären läßt, warum es den Namen „Nachtigall“ erhalten hat.

Fig. 4. Die selbst angefertigte Knaulbüchse ist eine solch schöne Erfindung, daß sie auch noch den größeren Jungen Spaß machen wird. Zum Rohre, das möglichst

lang sein muß, dessen äußerste Länge jedoch von der Natur vorgeschrieben ist, verwendet man ausschließlich den Holunder (Flieder). Von einem kräftigen, geraden Stück, einem „Stammglied“, das zwischen zwei Knoten liegt, wird mit einem scharfen Messer die Rinde abgeschabt. Das Mark wird mit einem kräftigen Draht oder mit dem vorher anzufertigenden Stößer (4 a.) sauber herausgestoßen. Dabei darf aber nicht das Innere des Rohres verletzt werden.

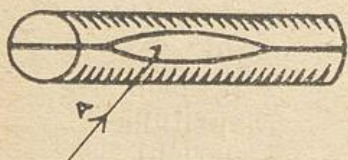
Man kann auch vorher den Stopfer oder Ladestock anfertigen und mit ihm das Mark entfernen. Der Stopfer, zu dem man gewöhnliches, aber möglichst festes Brennholz nimmt, darf nur so weit in das Rohr hineinreichen, daß die Länge eines Pfropfens noch Platz hat. Eher kann er kürzer sein, da er den Pfropfen durchtreibt, bevor man ihn ganz hineingestoßen hat. Zum Schießen — denn auch schießen kann man mit der Büchse, und das macht viel mehr Vergnügen als das bloße Knallen — verwendet man nicht Kork, sondern gefaute Berg-, Hede-, Flachs- und Papierpfropfen, Mehlbeeren und vor allem Schlehen. Es wird mit zwei Pfropfen geschossen; an beiden Öffnungen steckt je einer. Zum Schließen der Öffnungen werden Schlehen verwandt, eine verschließt die obere luftdicht. Dann wird von unten kräftig hineingeblasen und die untere Öffnung ebenfalls durch eine Schlehe oder gefautes Papier verschlossen. Das Durchstoßen des Stocks veranlaßt dann eine durch heftigen Knall begleitete Entladung. Eine gute Knallbüchse ist nicht ganz ungefährlich.

Von der „Knallbüchse“ zur „Splenterbüchse“ (Figur 5) ist kein weiter Weg. Die Büchse aus „Büchholt“ (Holunder), erhält ein Mundstück (Fig. 5 b.), bestehend aus einem etwa 1 Zentimeter langen Holzpfropfen, mit einer engen Röhre im Durchmesser des Bleis im Bleistift. Um die Röhre schnell anzubringen, wird der Pfropfen gespalten. Der Stößer oder Ladestock gleicht dem in Figur 4, nur ist er oben mit Berg oder Zwirn umwickelt, damit er luftdicht schließt. Die Wasserbüchsen, mit denen man das Wasser recht weit splentern oder spritzen kann, macht man gewöhnlich etwas länger als die Schieß- oder Luftbüchsen. Über den Gebrauch der Splenterbüchse (Wasserbüchse) braucht nichts gesagt zu werden.

16.

Der Kiewitt.

Ein fingerdickes, 10 bis 12 Zentimeter langes Birkenstäbchen wird der Länge nach gespalten. Jede Hälfte wird im mittleren Teile der Spaltfläche länglich ausgehöhlt und glatt geschnitten. Zulezt schneidet man einen sehr dünnen Span nicht ganz vom Holze los: die Zunge a., legt beide Hälften wieder zusammen, nimmt das Stäbchen quer vor den Mund und bläst in zwei Absätzen die Luft durch den Spalt, worauf der Ruf Kie-witt ertönt, dem Vogelruf täuschend ähnlich.



17.

Stöcksen, sta stuir!

In der Soester Börde nehmen die Kinder einen Stöck, setzen ihn senkrecht auf den ausgestreckten Zeige- oder Mittelfinger und suchen ihn dann im Gleichgewicht zu halten. Dabei machen sie allerlei Bewegungen, indem sie sprechen:

Stöcksen, sto stuer (still, gerade)! —

Niu ro mol, wuviel Zuer?

Din, twoi, drai, voir, fuiwe...

Wer am weitesten im Zählen kommt, ist Meister.

18.

Flihbogen.

Dazu eignen sich am besten die Tanne und der Dorn. Man nimmt wohl auch Haselholz; doch das bricht zu schnell. Die Tanne muß jung sein, sie biegt sich leicht und federt gut; für nahe Ziele ist sie am geeignetsten. Wer in die Weite schießen will und über die nötigen Armkräfte gebietet, wählt den Dorn; er leistet (wie die Drahtstangen im Schirm) am meisten.

Als Pfeil verwendet man Dachreet, Sumpfrohr. Als Pfeilspitze dient ein Stückchen Holunderholz, das so zu schneiden ist, daß die äußerste Spitze ein Holzknoten bildet, da der Pfeil sonst beim Aufschlagen das Mark des Holunders durchdringt. Besser noch ist Schusterpech; man knetet es

zuvor weich und legt es in der Form eines Handschuhfingers um das Reetende. Einen so hergestellten Pfeil vermag ein kräftiger Junge mit dem Dornfließbogen so hoch zu schießen, daß die schärfsten Augen ihn nicht mehr wahrnehmen können.

19.

Das Drachenspiel.

Mit diesem schönen Spielzeug wird lange nicht genug gespielt, wenn sich beim Steigenlassen auch hin und wieder spielfrohe Erwachsene beteiligen. Die Höhe hängt von der Länge des Taues ab; doch die Ruhe ist das Ergebnis der Bauart.

Wer einen guten Drachen bauen kann, der kann schon allerlei; und überdies wird er durch das schönste Schauspiel erfreut, das eigene Arbeit verschaffen kann. Denn was gibt es wohl schöneres, als einen Drachen an vierhundert Meter Segeltau in der Luft stehen lassen, Apostel, das sind Pappstücke, hinauf zu schicken, abends dem Drachenschwanz eine Laterne anzuhängen — und was es sonst noch an Einfällen gibt.

Zum Gerüst des bekannten chinesischen Drachen, der weder kreis- noch kastenförmig ist, gehören drei Holztheile: zwei gerade Stäbe und ein Bügel. Die Stäbe können aus einem Stück geschnitten sein; ihre Länge steht im Verhältnis von zwei zu drei. Ist also der Längsstab anderthalb Meter lang, so mißt der Querstab ein Meter; die Stäbe sind in dem Falle etwa drei Zentimeter breit und halb so dick. Mit diesen Maßen wird hier gerechnet. Als Bügel nimmt man stets einen Fackreifen, dessen scharfe Kanten abgehobelt werden; seine Länge ergibt sich aus der Darstellung.

Die beiden Stäbe werden kreuzweis miteinander verbunden; der große teilt den kleinen im Verhältnis von eins zu eins, also in der Mitte, der kleine daher den großen im Verhältnis von eins zu zwei. Die beiden Arme des Kreuzes sind demnach je fünfzig Zentimeter lang, das obere Stück desgleichen, das untere ein Meter. Die Verbindung der Stäbe geschieht am besten mittels

Tischlerleims; dazu muß man die Hölzer an der Verbindungsstelle sauber soweit ausschneiden, bis sie glatt ineinander passen. Zwei kleine Schrauben, selbst Nägel, genügen aber auch, da das Gestell durch den Bügel mehr Halt gewinnt.

Der Bügel verbindet die Enden der Kreuzarme in der Weise, daß der Bogen über das obere Kreuzstück geht. Von diesem Stück läßt er aber etwa den fünften Teil frei, so daß der Längsstab den Bügel um zehn Zentimeter überragt. Die Verbindung zwischen Bügel und Kreuz erfolgt mit Bindfaden oder Draht.

Nun zieht man noch einen Bindfaden vom Fuße des Kreuzes bis zu den Armenden und von der Spitze nach zwei Punkten des Bügels, die etwa je zehn Zentimeter von dem Schnittpunkte des Bogens mit der Längsachse entfernt liegen. So entsteht am Kopfe des Drachens ein Dach, dessen Firstwinkel neunzig Grad beträgt. Wer spitzere Dächer liebt oder dem Drachen gar eine Bichelhaube geben will, kann das nach seinem Wunsche einrichten; diese kleine Fläche hat für das Flugvermögen des Vogels keine weitere Bedeutung.

Ist das Gestell fertig, so wird es mit Leinen oder Schirting bezogen. Je größer der Drachen ist, desto fester muß das Kleid sein, desto schwerer darf es auch wiegen.

Deshalb folgt das Ausbalancieren; das Wichtigste der ganzen Arbeit. Zum Ausgleich befestigt man an den beiden Enden der Kreuzarme, dort, wo sie mit dem Bügel verbunden sind, Papierbündelchen, auch Bänder oder Tuchlappen.

Die Balanciervorrichtung ist ein an zwei Punkten des Längsstabes befestigter Bindfaden, der gleichfalls zum Anbinden des Drachentaues dient. Es kommt sehr viel darauf an, diese beiden Punkte richtig festzulegen. Der eine liegt etwa zehn Zentimeter oberhalb des Schnittpunktes der Kreuzstäbe, der zweite etwa sechzig Zentimeter unterhalb. Am sichersten trifft man es durch Ausprobieren. Ebenso ist die Länge des Balancierfadens Sache der Erfahrung; hier könnte er etwa 75 Zentimeter sein. Den Balancierfaden bindet man nicht fest, sondern man zieht ihn durch

feine Löcher, die man sauber in den Stab bohrt.

Es fehlt nur noch der Schwanz, den man kurz und dick oder lang und dünn machen kann. Der Schwanz gibt dem schwebenden Drachen die Ruhe, während er selbst im Winde hin und her flattert. Bei starkem Winde ist der Schwanz zu beschweren.

20.

Seifenblasen bilden.

Heinrich Hansjakob erzählt: Selten zogen wir uns mit unserem Spiel von der Gasse und dem Flur ins Haus zurück. Von den Spielen hier ist mir namentlich eines unvergeßlich, das Bilden und Fortsenden von Seifenblasen vom Fenster aus. Wer es die Kinder zuerst gelehrt hat, aus einem Strohalm mit Seifenwasser jene wunderbaren, farbigen Ätherkugeln zu bilden, dem gebührt ein Denkmal aus Erz gesetzt für all die Seelenfreude und Augenlust, die er Kinderherzen bereitet hat. Aber merkwürdigerweise ist den heutigen Kindern dieses Spiel ganz abhanden gekommen. Ich habe seit meinen eigenen Jugendjahren, so sehr ich überall Kinderspiele gern beobachtete, nie mehr Kinder so spielen sehen, während jedes von uns tausende und abertausende jener kleinen, vom Licht so wunderbar gefärbten Weltkugeln aus dem Hauch seines kleinen Mundes schuf und mit trauriger Wollust wieder zerplazen sah.

Und welch ein tiefer Sinn liegt in diesem Spiel mit Strohalm und Seifenschaum! Ist es nicht ein Vorbild von all unserm spätern Ringen und Schaffen, Schäumen und Träumen? Und ist es nicht auch ein Sinnbild von etwas weit größerem, von der Schöpfung? Gott sprach — und sprechen ist Hauch, Luftbewegung aus dem Munde — und das ganze Weltall mit seinen unzählbaren Weltkugeln wurde. Ja, im Kinderspiel liegt viel Wahrheit.

21.

Die Schaukel.

Für dieses Spiel bietet sich in Haus und Hof, am Baum und Lattenzaun reichlich Gelegenheit. Ein Quer-

balken, ein Ast, ein zusammengeknöteter starker Strick, ein Draht, eine Kette, eine Buchen-Wiehe: und die Schaufel ist fertig. Durch abwechselnd tiefes Kniebeugen und federn- des Wiederemporschnellen ist die Schaufel derartig in Gang zu bringen, daß der Spieler bis zur Höhe des Querbalkens schwingt.

22.

Das Stelzenspiel.

Mehr noch auf dem Lande als in der Großstadt sieht man das Stelzenspiel, das für einen geschickten, im Turnen gewandten Knaben ganz ungefährlich ist. Mit diesen Siebenmeilenstiefeln hüpfst der Läufer auf einem Bein, dreht sich aber auch im Kreise herum. Der Zauber des Riesenhaften ist dem Stelzenlaufen eigen und verleiht diesem eigenartigen Spiel einen besonderen Reiz. Die Stelzen sind, soweit sie nicht verstellbar sind, meist mit Doppeltritten in verschiedener Höhe versehen. Die verstellbaren Stelzen lassen sich nach Wunsch verstellen.

23.

Das Hasseln.

Nach der Andacht des Ostertages wird in B u l d e r n, einer alten Sitte folgend, das „Hasseln“ betrieben. Die der Schule entlassene männliche Jugend stellt sich in zwei Haufen, die etwa 100 Meter voneinander entfernt sind, auf der Dorfstraße auf. Jeder ist mit einem Knüttel, Holzsplitter oder Brettstück versehen. Abwechselnd zwischen den Parteien wird nun ein hölzernes R ä d c h e n von etwa 25 Zentimeter Durchmesser, der „Hassel“, mit Wucht über die Straße gerollt. Die Gegenpartei sucht den Hassel mit Knütteln usw. zum Stillstand zu bringen. Hat sie ihn erhascht, so rollt er bald wieder der gegnerischen Seite zu. Das Spiel wird solange fortgesetzt, bis der Hassel in den „Notteich“ fliegt. Bis dahin, nicht über ihn hinaus, darf sich das Spiel hinziehen. So war es bis vor wenigen Jahren. Inzwischen ist der Notteich zugelandet. Jetzt spielt man, bis der Hassel entzwei geschlagen ist. Ist das Spiel zu Ende gekommen, dann ziehen Jünglinge und Schulkinder hinaus, Holz zu holen zum Osterfeuer.

24.

Der Rummelpott.

Der Rummelpott („Futterdüppen“ in Altendorf a. d. Ruhr genannt) ist ein einfaches Lärminstrument, das ehemals zur Erhöhung ausgelassener Festesfreude beigetragen hat, jetzt aber nur noch wie die Kassel (Holzglocke) im Kinderspiel lebt. Die Herstellung des Rummelpotts ist folgende:

Man nimmt einen irdenen Topf (Pott) oder eine Obertasse, neuerdings auch nur eine Blechbüchse (Konservendose), überspannt straff die Öffnung des Potts mit einer angefeuchteten Schweinsblase, die mit einem Bindfaden befestigt wird. In der Mitte dieser Bespannung befindet sich ein Loch, in dem ein dünner Bindfaden befestigt ist, der an der Innenseite einen Knoten trägt, um nicht herausgezogen werden zu können. Der Bindfaden wird dann mit Harz bestrichen, der Pott in die linke Hand genommen und der Faden mit Daumen und Zeigefinger der rechten Hand gefaßt. Die Kinder lassen nun ruckweise den Faden durch die Finger gleiten. Es entsteht ein kreischender Ton, nicht unähnlich dem Gegacker der Hühner oder dem Krähen des Hahnes. Geübte Kinder verstehen es, das Gackern der Hennen oder auch das Krähen des Hahnes überraschend genau nachzuahmen.

Statt des Bindfadens steckt man einen etwa 20 Zentimeter langen Rohrstock (Reetstock) durch die straff gespannte Schweinsblase. Während nun der Pott unter den linken Arm genommen und gegen die Brust gedrückt wird, wird der mit Wachs oder Speichel bestrichene Rohrstock mit der rechten Hand gerieben oder mit der hohlen Hand auf- und abbewegt. Dadurch gerät die Blase, die Haut, in Schwingungen und erzeugt einen gurgelnden Ton. Zu diesem Geräusch werden dann nach eintöniger Weise (g g a a g e-Ringel, Ringel, Reihe) die alten Festzeitenlieder gesungen; denn an den Hochzeitstagen im Kinderhimmel: Nikolaus, Silvester, Neujahr, Fastnacht, Ostern, Pfingsten und Martini ziehen die Kinder, stellenweise in Verkleidungen, von Haus zu Haus und singen in Heischeliedern um Obst, Nüsse, Kuchen und Geld.

Lehnhoff, Spielbuch.