

füttert wird.¹⁵ Im Weinviertel kann für den Tisch der Backtrog eintreten, unter den man am hl. Abend ein Schab Stroh legt. Dieses Stroh wird dann am nächsten Tag zum „Baumschatzen“ verwendet.¹⁶

Da greift der Weihnachtsstrohbrauch in ein anderes Gebiet über, vom Hausbrauch auf den Baumbrauch. Auch dieser ist altbekannt und weitverbreitet.¹⁷ Wieder haben wir spätmittelalterliche Belege als erste zur Hand, aber die Aberglaubenssammlungen der Barockzeit haben den Fruchtbarkeitszauber der Obstbäume weitergegeben, so daß die Datierung jeweils zweifelhaft sein wird. Für unsere burgenländische Befragung hat lediglich Podgoria einen Beleg ergeben, der die Verbindung des Stubenstrohs mit den Strohschneisen bezeugt. Wieder kennen die benachbarten Kroaten die gleiche Verbindung.¹⁸

Im Ganzen ergibt sich also, daß das Burgenland an dem mittelalterlichen Brauch des Weihnachtsstrohs offenbar lange Zeit kräftigen Anteil hatte. Brauchbegründung und Brauchdeutung waren geteilt wie allenthalben im Umkreis. Die Begründung wurde in durchaus christlich-weihnachtlichem Sinn gegeben. Als Brauchdeutung nahm man sich jene Züge heraus, die Segen zu versprechen schienen. Vielfach vermengte man dabei, was man mit dem Weihnachtsstroh machte, mit alledem, was man von anderem Pflanzensegen wußte. So vermengte man das Weihnachtsstroh mit dem Fronleichnamsgrün, wie einige Orte (Großhöflein, Purbach) direkt bezeugen. Man muß das einmal gesehen haben, wie schnell die Bäuerinnen den Grünschmuck der Umgangsaltäre nach der Prozession an sich reißen können, um die Vermischung mit jeder anderen Segenpflanze sofort zu verstehen. Im Burgenland ist dieser Pflanzensegenbrauch so sehr lebendig, daß man ihn durch Befragungsmethoden kaum schon erfassen kann. Auch von einer historischen Datierung, wie ich sie für Niederösterreich angestrebt habe, kann hier kaum schon die Rede sein.¹⁹ Aber diese Vermengung des relativ jüngeren Fronleichnamsbrauches, der in voller Blüte steht, mit dem Weihnachtsbrauch, der offensichtlich im Aussterben begriffen ist, kann wenigstens als Warnung dienen, in derartigen Kleinlandschaften nicht an größere kulturhistorische Ausdeutungen der Erscheinung heranzutreten. Vielleicht läßt sich diese Warnung sogar auf größere Räume übertragen.

Kinderspiele, -Reime und -Lieder nach Aufzeichnungen von Joseph Gruber (Oedenburg) um 1860

Mitgeteilt von Karl M. Klier, Wien

III. Lauf-, Sprung- und Fangspiele

9. Der Fuchs geht um

Der Reim, der bei diesem Spiele gesprochen wird, heißt:

Schaut euch nicht um, schaut euch nicht um,

Es geht ein schlauer Fuchs herum

Mit Weinberl und Ziwebn,

Es wird bald Schläg abgebn.

15 Leopold Teufelsbauer, Das Jahresbrauchtum in Österreich. I. Niederösterreich. Wien 1935. S. 20.

16 Johann Peter, Sitten und Bräuche im niederösterreichischen Weinlande. Budweis o. J., S. 111.

17 Heckscher, wie Anmerkung 8, S. 397 f.

18 Schneeweis, wie Anmerkung 12, S. 96.

19 Schmidt, Alte Fronleichnambräuche in Niederösterreich (Bauernbund-Kalender, Wien 1952, S. 52 ff.)

Gruber, Der s. p. Arbeiter VI, S. 195. — Vgl. Böhme, Kinderspiel, Nr. 364.

10. Wolf und Lampel

Es ist ein Haschspiel und wird sehr oft, besonders von Mädchen gespielt. „Wolf“ und „Lampel“ werden ausgezählt, die übrigen bilden einen Kreis. Das Lampel stellt sich in den Kreis, der Wolf bleibt außerhalb. Der Wolf will das Lampel fangen und möchte darum gern in den Kreis; allein die Kinder verhindern ihn mit den heruntergelassenen gefähten Händen. Dringt er dennoch durch, so lassen sie das Lampel rasch durch die gehobenen Hände hinausschlüpfen. Das geht so lange fort, bis der Wolf das Lamm gefangen hat. Dann werden zwei andere gewählt.

Gruber, Pädagogik, S. 46. — Vgl. die bekannte Form „Katze und Maus“ bei Böhme, Kinderspiel, Nr. 381.

11. Hühnergeier

In der Regel spielen Mädchen dieses Spiel und zwar im Hofraume oder auf der Wiese. Ein Mädchen ist der Geier, die übrigen sind die Hühner, welche hintereinander stehen und von einem stärkeren, größeren und gewandteren Mädchen angeführt und beschützt werden. Nun kommt der Geier und spricht zur Anführerin: „I hab a weißs Hendl verloarn, hast as nit gfunden?“ — „I hab kans gfunden, aber suich's!“ — Hierauf sucht der Geier das bezeichnete (letzte) Huhn zu haschen; die Anführerin wehrt ihn jedoch ab. Endlich wird nach langem Hin- und Herlaufen das Huhn gefangen. Das Spiel beginnt dann von neuem.

Gruber, Der s. p. Arbeiter VI, S. 194; Pädagogik, S. 22. — Vgl. Böhme, Kinderspiel, Nr. 388—392. Das Spiel wird schon 1657 in einer Sammlung beschrieben.

12. Der Markt ist frei

Sechs bis zehn Knaben treten zu diesem Spiele zusammen. Jeder macht sich einen Plumsack. Einer schlägt einen Pfahl in die Erde und bindet eine starke Schnur von $1\frac{1}{2}$ m Länge an. Die Plumsäcke werden um den Pfahl gelegt: „Der Markt ist frei!“ Sie stellen sozusagen die ausgestellten Waren dar, die von einem Knaben bewacht werden, der das Ende der Schnur in der Hand halten muß und damit auf einen engen Umkreis beschränkt ist. Die Umstehenden necken ihn und suchen die Plumsäcke wegzunehmen. Er aber bemüht sich, einen der Neckenden mit der Hand zu berühren oder einen Schlag zu geben. Der Erhaschte muß nun die Rolle des Wächters im Kreis übernehmen, die Plumsäcke werden wieder um den Pfahl zurecht gelegt und das Necken beginnt von neuem. Wurden alle Plumsäcke herausgezogen, ohne daß der Wächter zum Schlagen gekommen wäre, so stellen sich alle im Kreis auf und der erfolglose Wächter muß im Kreis herumlaufen; jeder darf ihm mit seinem Plumsacke einen Schlag versetzen und er muß sich so lange im Kreis herumbewegen, bis er einem der schlagenden Knaben mit der Hand einen Schlag geben kann. Mit diesem tauscht er die Rolle als Wächter.

Gruber, Der s. p. Arbeiter VI, S. 196.

13. Stockspringen

Das Spiel wird nur von größeren Knaben, 13—15 jährigen, ausgeführt. Zwei der größeren Spieler A und B „kaufen“, d. h. A wählt einen der Mitspieler, dann B und so fort, bis alle auf zwei Parteien aufgeteilt sind, jede etwa 6—8 Köpfe stark. Nun wird bestimmt, welche Partei „springen“ und welche „halten“ soll; dies geschieht gewöhnlich mit einer Münze: „Schrift“

oder „Adler“. Jetzt erst beginnt das eigentliche Spiel. Die „haltende“ Partei stellt sich auf. Der stärkste Knabe ist der „Stock“; an ihn lehnt sich einer mit dem Kopfe an, der Stock nimmt dessen Kopf unter eine seiner Achseln. Ein dritter lehnt sich an den Steiß des zweiten und legt seinen Kopf an dessen eine Hüfte, ebenso der vierte, fünfte und sechste. Nun beginnt das Springen. Der erste Springer sucht nun mit Anlauf (und beidbeinigem Absprung) womöglich ganz bis zum Stock vor zu springen, so daß er auf den zweiten zu sitzen kommt; der zweite springt nach und schmiegt sich an den ersten Springer enge an, ebenso der dritte, vierte und fünfte. Der letzte Springer muß dreimal in die Hände klatschen. Fällt er dabei hinab, so werden die Haltenden Springer. Klatscht er, ohne hinabzufallen, so springt seine Partei wieder.

Gruber, Der s. p. Arbeiter VI, S. 197.

Bemerkungen zu Grubers Aufzeichnung.

— Eine Beschreibung aus Neustift bei Schläining gibt K. Haiding: Einer bückt sich gegen die Wand. Ein anderer springt ihm auf den Rücken und die Umstehenden fragen: „Wer reit'?" (Es ist der Name zu erraten). Errät der Gebückte den Namen nicht, so bleibt der Reiter oben sitzen und der nächste reiht sich hinten an, wobei dem ersten die Frage gestellt wird: „Wer pickt?“ Errät er es wieder nicht, so springt einer auf den eben angereihten auf und der Vorderste wird wieder gefragt: „Wer reit'?" Er muß so lange den ersten Reiter tragen, bis er endlich einen errät oder schließlich alle reiten oder picken (Haiding, Spielbild, S. 62). — Aus Oststeiermark stammt folgende Beschreibung: Ein anderes ziemlich unbändiges Bubenspiel heißt „Stockschlagen“. Da hält einer in gebückter Stellung den Kopf zwischen die Knie eines vor ihm Sitzenden; ein anderer reitet ihm auf den Rücken und die übrigen fragen: „Esel, wer reit'?" Errät er den Namen nicht, so stemmt ein zweiter den Kopf an seine Hinterseite und die anderen fragen: „Esel, wer pickt?“ Weiß er das auch nicht, so bekommt er einige Hiebe mit der Frage: „Esel, wer hat geschlagn?, worauf es dann wohl noch nacheinander heißt: „Reit' auf!“ — „Pick an!“ bis dem überbürdeten Esel die Last zu schwer wird und er sie abwirft. (Rosa Fischer, Oststeirisches Bauernleben, Wien 1903, S. 90). — Am Ausgang des Mittelalters ist das Spiel mit der Bezeichnung „Faule Brücke“ nachweisbar; „faul“ bedeutet im Mittelhochdeutschen auch: gebrechlich, schwach — die Brücke der spielenden Knaben hält nicht viel aus. — Fischart führt das Spiel 1575 an (Gargantua, Kap. 24): „... im Spiel der faulen Brucken, einmal die Händ zusammenschlagen und jauchzen, und alsdann wieder herabspringen, ritschen und purzeln ...“ — Geiler von Kaisersberg (Sünden des Mundes, 3. Teil, 32) sagt: „Wolltest du jetzt der faulen Brucken springen, als da du zwölf Jahr alt wärest oder vierzehn alt, es wurd dir übel anstehn ...“ — Nur beiläufig heißt es bei Meister Altswert (ca 1380) „Zwei spielten der faulen Brucken“, — in seinem Gedicht kommen jeweils nur zwei Personen vor, während etliche der von ihm genannten Spiele tatsächlich von mehreren ausgeführt wurden (Ranke, Altswerts Spielregister, S. 192 f). — Gut erkennbar ist das Spiel auf Brueghels Spielbild 1560 (Abb. 1). Vgl. Böhme, Kinderspiel, Nr. 438: „Das lange Roß“, das sich jedoch vom Platz bewegt. — Französisch: „le cheval fondu“; vier Spieler bilden das Pferd, vier sind nacheinander aufsitzende Reiter — kann der letzte dreimal in die Hände klatschen, ohne den Sitz zu verlieren, so hat seine Partei gewonnen (Harquevaux und Pelletier, S. 127 f., mit Abb.).



Abbildung 1

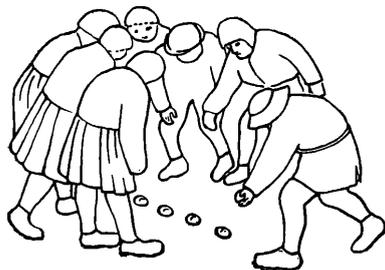


Abbildung 2

Details aus dem Spielbild von P. Brueghel vom Jahre 1560 (im Kunsthistorischen Museum, Wien). Abb. 1 zum „Stockspringen“, Nr. 13, Abb. 2 zum „Grübchenball“, Nr. 30.

IV. Such- und Ratespiele

14. Versteckspiel

Eine der Spielenden hält die Augen zu und zählt: „Zehn, zwanzig, dreißig ...“ bis hundert. Die andern suchen sich mittlerweile Verstecke. Dann ruft sie: „1, 2, 3, wer nit versteckt is, der is's glei!“ und geht mit offenen Augen auf die Suche. Wer zuerst gesehen wird, wird „abgeprackt“, d. h., die Suchende läuft rasch zu dem Ort, wo sie die Augen zugehalten hat, und schlägt mit der flachen Hand an die Wand mit den Worten: 1, 2, 3! — Dann sucht sie die Übrigen. Wer zuletzt abgeprackt wurde, hält die Augen zu und das Spiel beginnt von neuem.

Gruber, Der s. p. Arbeiter VI, S. 193. — Vgl. Böhm e, Kinderspiel, Nr. 371.

15. Blindamäusl (Blinde Kuh)

Einem Kinde — dieses Spiel wird im Zimmer sowohl von Knaben, als auch von Mädchen ausgeführt — werden mit einem Sacktuch die Augen verbunden. Hierauf führt es ein Spielgenosse zur Tür, nimmt die eine Hand des verbundenen Kindes und legt sie auf die Türschnalle, sprechend: „Meiñ Ahñl hät a Spennädel verlorn — suich s'!“ — Hierauf entfernen sich alle Spielenden rasch von der Tür. Jetzt beginnt das Suchen. Gesetz ist: keines der Kinder darf das Suchende necken oder an den Kleidern zupfen, keines darf sich unter dem Bett oder den Tisch verstecken, noch irgendwo hinaufsteigen. Wer gefangen wird, muß „Blinde Kuh“ sein.

Gruber, Der s. p. Arbeiter VI, S. 193.

Bemerkungen zu Grubers Aufzeichnung.

— Schon den alten Griechen und Römern war das Spiel unter den Namen „eherne Fliege“, „blinde Fliege“ bekannt. Das älteste deutsche Zeugnis findet sich bei Meister Altswert um 1380: „Zwei spilten blinder muosen“; um 1400 wird es in einem Gedicht vom Würzburger Städtetrieg erwähnt, auch zu gleicher Zeit auf einem Nürnberger Wandteppich abgebildet (Ranke, Altswerts Spielregister, S. 187 f.). Als „caecus musculus“, Blindmäuschen 1544 genannt von dem Humanisten J. Camerarius (Hüsing, Laiche und Lieder, Wien 1932, S. 123). — Italienisch: mosca cieca, altfranzösisch: chapifou, englisch: hoodmann blind; auch bei Exoten, z. B. in Siam (Gross, Spiele der Menschen, S. 311). — Vgl. Böhm e, Kinderspiel, Nr. 511.

16. Munkaz'n (stille Blindekuh)

Die Mädchen — das Spiel wird nur von Mädchen gespielt — bilden einen Kreis und wählen eine der Gespielen, welche in den Kreis treten und „Blinde Kuh“ sein soll. Die Augen werden ihr mit einem Sacktuche verbunden. Nun dreht sich der Kreis herum, und zwar so lange, bis die Verbundene mit dem Fuß aufstampft, was das Zeichen für das Stillestehen ist. Alle Kinder verhalten sich nun ganz still und ruhig. Nun berührt die „Blinde“ mit einem Stäbchen eines der den Kreis bildenden Mädchen und „tut munkaz'n“, d. h., sie bringt mit geschlossenem Munde einen Frageston hervor, den das berührte Mädchen nachahmen muß. Schon das Stillverhalten- und Schweigenmüssen reizt zum Lachen, so daß viele sich dadurch zu erkennen geben. Die Erkannte wird Blindekuh.

Gruber, Der s. p. Arbeiter VI, S. 193.

Bemerkungen zu Grubers Aufzeichnung. Der Ausdruck „mungatzen“ (— 〇 〇) hängt mit munkeln, heimlich von etwas sprechen, zusammen.¹ Als Gesellschaftsspiel für Erwachsene wird das „Mungatzen“ schon 1794 beschrieben²: „Die blinde Kuh in Reihen. Die Gesellschaft tanzt einen Reihen um die blinde Kuh, welche in der Mitte steht; sobald es die blinde Kuh sagt, so müssen alle stehen bleiben. Alsdann berührt die blinde Kuh eine Person mit einem Stäbchen, und gibt dreyerley Stimmen an, welche diese sogleich wiederholen

¹ Schmeller, Bayer. Wörterbuch I, 1627; Lexer, Kärntisches Wörterbuch, Sp. 173.

² Der angenehme Gesellschafter, 3. Aufl. (Grätz 1794), S. 7.

muß. Kann sie nun ihre Stimme nicht wohl verstellen, so wird sie erraten und muß sich die Augen verbinden lassen“. Die Anwendung einer „Stimm-Maske“ rückt das Spiel in die Nähe der Ballade vom Ulinger, der auch mit dreierlei Stimmen singt.³ Johann Gabriel Seidl beschreibt das Spiel in einem Mundartgedicht „S Mungazn“ 1838⁴. Auch I. F. Castelli⁵ und E. M. Schranka⁶ kennen das Spiel aus Niederösterreich, bezw. Wien. Jüngere Beschreibungen finden sich bei Vernaleken-Branky⁷ und Hillegard Zoder.⁸

Die Spielidee ist jedoch international; in Frankreich heißt das Spiel „colin-maillard“, in England „buff with the wand“ (Groos, Spiele der Menschen, S. 160). — In den USA, Connecticut spielt man „Grunze, Schweinchen, grunze!“ (Millen, Kinderspiele aus aller Welt, S. 164).

17. Das Farbenspiel

Ein größeres Kind gibt die Farben auf, d. h. gibt den in einer Reihe sitzenden Kindern Farbenbezeichnungen, einem jeden ganz leise in das Ohr sprechend: „Du bist Rot!“, „Du bist Weiß!“, „Du bist Grün!“ Seitwärts stehen zwei Mädchen, welche die eingesagten Namen nicht hören durften. Ist die Einsagerin fertig, so ruft sie: „Kommen!“ — Eines der zwei seitwärts stehenden, einen „Engel“ vorstellenden Mädchen tritt nun vor die sitzende Kinderschar, rezitativisch sprechend: „Klingkling!“ — Die Einsagerin: „Wer ist draußen?“ — „Der Engel.“ — „Was will er?“ — „Eine Farbe.“ — „Was für eine?“ — Nun fängt der Engel zu raten an; wen er errät, der steht auf und gehört zum Engel. Dieser darf dreimal raten. — Danu kommt der Teufel, der ebenfalls rezitativisch spricht: „Klungklung!“ — „Wer ist draußen?“ — „Der Teufel!“ — „Was will er?“ — „Eine Farbe.“ — „Was für eine?“ — Nun darf der Teufel ebenfalls dreimal raten; kann er nichts erraten, so tritt er zurück und der Engel hat aufs neue den Vortritt. Engel und Teufel wechseln einander so lange ab, bis alle Farben erraten sind.

Dasselbe Spiel wird auch mit Vogelnamen gespielt: „Du bist eine Meise, du eine Wachtel, du ein Kuckuck, du ein Spatz, du eine Nachtigall ...“

Gruber, Pädagogik, S. 25.

Vgl. Schröers Aufzeichnung des Farbenspieles aus der Preßburger Gegend, abgedruckt Bgld. Heimatbl. XIII—1951, S. 185. — Albrecht-Paganini, Nr. 1. — Böhme, Kinderspiel, Nr. 532. — In Porto Rico heißt das Spiel „Die farbigen Bändchen“: Engel und Teufel lassen Farben wählen und bilden zwei Gruppen (Millen, Kinderspiele aus aller Welt, S. 112).

18. Steinchen erraten

Die Kinder sitzen und halten beide flachen Hände hohl zusammen im Schoße. Ein ausgezähltes Kind entfernt sich, während ein anderes aller Kinder Hände der Reihe nach berührt und ungesehen bei einem ein Steinchen in die hohl gehaltenen Hände gleiten läßt. Nun wird gerufen: „Kommen!“ und das gerufene Kind kann dreimal raten. Gelingt ihm das, so wechseln die Rollen: der glückliche Rater versteckt nun den Stein; das Kind, bei dem er den Stein angetroffen hat, wird zum Rater und entfernt sich.

Gruber, Pädagogik, S. 28. — Vgl. Böhme, Kinderspiel, Nr. 533.

19. Plumsack verstecken

Es wird abgezählt, wer den Plumsack verstecken soll. Man spielt dieses Spiel sowohl in einem großen Zimmer, als in einem kleineren Hofraume. Während einer den Plumsack versteckt, stellen sich die übrigen in einer gewissen Entfernung zusammen, die Augen mit den Händen zuhaltend; spielt

3 K. Spieß, Die drei Stimmen des Ulinger. — Ztschr. Das deutsche Volkslied 33/1931,

4 Flinseln III (Wien 1838), S. 49, und „Gedichte in nö. Mundart“ (Wien 1844), S. 191.

5 Wörterbuch der Mundart in Oesterreich unter der Enns (Wien 1847), S. 203.

6 Wiener Dialekt-Lexikon (Wien 1905) S. 116.

7 Spiele und Reime der Kinder in Oesterreich (Wien 1876), S. 25.

8 Kinderlied u. Kinderspiel in Wien u. NOe. (Wien 1924), Nr. 267, vom Jahre 1880.

man im Zimmer, so gehen sie hinaus. Ist der Plumsack versteckt, so ruft der Versteckende: „Kommen!“ — Alle eilen herein, um den Plumsack zu suchen. So lange sich die Suchenden weit vom Plumsacke befinden, spricht der Versteckende: „Wasser, Wasser“, oder auch: „Es brandelt nit, es brandelt nit“; kommen sie näher, oder auch nur einer, so spricht er: „Es raucht!“ und nennt den Namen des Knaben, bei dem es raucht. Wenn er aber ganz nahe hinzukommt und den Plumsack erfaßt, dann ruft er laut: „Es brennt!“ und alle Knaben laufen zur Tür, oder zu einem bestimmten Ort, wo sie nicht mehr geschlagen werden dürfen. Wer früher erhascht wird, bekommt mit dem Plumsack Schläge. Der, welcher den Plumsack gefunden hat, versteckt ihn wieder. Dieses Spiel spielen Knaben und Mädchen, nicht zusammen, wohl aber getrennt.

Gruber, Der s. p. Arbeiter VI, S. 195; Pädagogik, S. 18. — Vgl. Hildegard Zoder, Nr. 165. — Allgemein deutsch: Böhme, Kinderspiel, Nr. 250.

V. Wurf-, Schlag- und Zielspiele

20. Das Zweck- (Pflock-) spiel

Bei uns heißt ein etwa 30 cm langes zugespitztes Stück Holz „Zweck“, daher der Name „Zweckspiel“, das vier bis sechs Knaben miteinander, besonders im Herbst, spielen. Jeder macht sich seinen Zweck. Dann wählen sie auf der Wiese, nachdem das Grummet abgemäht wurde, einen feuchten Platz, wo der hineingeworfene Zweck gut stecken bleibt. Der erste beginnt den Zweck mit der Spitze so an die Erde zu werfen, daß er in der schiefen Richtung stecken bleibt; dann kommt der zweite, welcher seinen Zweck knapp an den Zweck des ersten wirft, um denselben locker zu machen. Der dritte sucht durch einen geschickten Wurf die zwei ersten locker zu machen, muß jedoch achtgeben, daß er nicht an einen der Zwecke den seinen anwerfe. Der vierte sucht dann durch einen starken Wurf einen der drei ersten Zwecke zu lockern. Jener Zweck, der gelockert wird und umfällt, wird von dem Knaben, der ihn zum Fallen brachte, weit weggeschleudert. Der Besitzer muß ihn holen und sich auf die Seite stellen. Die übrigen Knaben setzen das Spiel fort, bis nur einer übrig bleibt, dessen Zweck nie gefällt wurde. Nun beginnt das Spiel von neuem.

Gruber, Der s. p. Arbeiter VI, S. 197.

Vgl. das „Butakeln“ zu Neusiedl am See, erwähnt von M. Pflagner, Kinderspiel im Frühling. — Böhme, Kinderspiel, Nr. 470. — Bei Fischart (Gargantua, Kap. 25) heißt es: „Den Stecken aus dem Laimen (Lehmboden) stechen, Kloß stechen“. — Bei dem altgriechischen Spiel „Kandalismos“ mußte man mit einem zugespitzten Stock einen andern, der schon in der Erde steckte, herausprellen, und zwar so, daß der eigene Stock sich dabei in den Boden einbohrte und stehen blieb. — In England lautet die Bezeichnung „Loggats“, in Frankreich „nach Rom reiten“ (Georgens, Allgemeines Familien-Spielbuch 1882, S. 343, mit Abb).

21. Das Flohspiel

Die Knaben nehmen ein walzenförmiges, etwa 10 cm langes, im Durchmesser 2 cm messendes Stück Holz und spitzen es an beiden Enden zu. Nimmt man nun einen Stecken und schlägt auf eine der Spitzen, so springt das Holz in die Höhe, daher die Bezeichnung „Floh“. — Man zieht einen Kreis im Sande, etwa im Durchmesser von $\frac{1}{2}$ m. Einer der Spieler nimmt den Stecken in die rechte, den Floh in die linke Hand, stellt sich in die Mitte des Kreises, hält den Floh mit einer Spitze an die Nase und läßt ihn hinabfallen; springt er aus dem Kreise, so tritt der Spieler ab. Bleibt der Floh innerhalb des Kreises liegen, so wird auf eine der Spitzen geschlagen,

damit der in die Höhe springt. Nun soll er mit dem Stecken in der Luft getroffen und so weit wie möglich außer den Kreis geschlagen werden. Die erzielte Entfernung wird mit Schritten gemessen; je nach Abmachung hat ein „Roß“ (als Maßeinheit) 1, 2, 3, 4, 5 oder 12 Schritte. Trifft der Spieler unter dreimal den zum Springen gebrachten Floh, so darf er weitere dreimal anschließen. Trifft er keinesmal, so tritt er ab. Er spielt so lange fort, bis der Floh beim Fallenlassen außerhalb des Kreises niederfällt, worauf der zweite Knabe folgt. Wer die meisten „Rosse“ gemacht hat, ist Sieger.

Gruber, Der s. p. Arbeiter VI, S. 197.

Französisch „Le battonnet“ (Harquevauz-Pelletier, S. 66 f., mit Abb.)

21 b. Pinzkaschlagen

„Pinzka“ nennt man ein an beiden Seiten zugespitztes Holz. — Auf sandigem Boden wird mit einem scharfen Steine ein Kreis und an einer Stelle desselben ein längliches Loch gemacht. Es wird gelost, welche Partei zuerst den Pinzka zu schlagen hat. Diejenigen, die zuerst zum Schlagen kommen, begeben sich zum Kreise, während sich die anderen in einer beträchtlichen Entfernung davon aufstellen. Dann wird der Pinzka so an das Loch gelegt, daß eine Spitze quer über dasselbe zu stehen kommt, so daß, wenn man mit einem Stocke auf die über dem Lochie stehende Spitze schlägt, der Pinzka in die Luft geschnellert wird. Geschieht dieses, so muß ein zweiter das in die Luft geschnellerte Holz mit seinem Stecken weiter zu schlagen suchen. Fangen die anderen den Pinzka auf, so verkehrt sich augenblicklich das Spiel; die im Kreis gehen hinaus, die äußeren herein zur Schlagstelle, um das Spiel von neuem zu beginnen. Wird das Holz nicht gefangen, so geht der Schläger zum Pinzka, schlägt darauf, und das verursacht, daß er in die Luft springt, und er trachtet, denselben während des Herunterfallens mit dem Stecken weiter zu schlagen. So macht er es dann noch zweimal. Ist das geschehen, so zählt der Schläger ab, wieviele Schritte der Pinzka von der Schlagstelle entfernt liegt. Dann kommt die andere Partei zum Schlagplatze und macht es ebenso wie die frühere. Die Partei, welche die größere Anzahl Schritte zählt, ist die siegende. Angenommen, die verlierende hätte um 100 Schritt zu wenig, so müßten jetzt die Mitglieder derselben eine Strecke von 100 Schritten zur Strafe auf einem Fuße durchhüpfen.

Vernaleken-Branky, Spiele u. Reime der Kinder in Österreich, S. 29; aus Ödenburg (vor 1873).

Bemerkungen zu beiden Aufzeichnungen. M. Pflagner, Kinderspiel im Frühling, erwähnt das Spiel „Pinzga“ aus dem südlichen Burgenland, hat es aber auch in Siebenbürgen gesehen. Als „Pinzka prellen“ kannte es Dr. Hans Karner aus Rechnitz und Umgebung (Zettel im Material des Österr. Wörterbuchs in Wien). In Niederösterreich heißt das Spiel „Ditscherln“, hat aber auch andere Bezeichnungen (Albrecht-Paganini, Nr. 24). Über die Verbreitung im deutschen Sprachgebiet vgl. Böhme, Kinderspiel Nr. 492; dazu L. Schmidt in „Volk und Heimat“ III-1950, Nr. 11: „Zum südburgenländ. Schlagholzspiel“. Eine frühe bildliche Darstellung von 1550 ist enthalten in dem Kleidungsbüchlein des Augsburger Bürgers Schwarz (Rochholz, Alemannisches Kinderlied u. Kinderspiel, S. 448). — Wettspiele mit Flugholz und Schläger sind weit verbreitet, beschrieben aus Iran (Millen, S. 71), Indien, Pundschab (Millen, S. 58) und von den Indianern in den U.S.A. (Millen, S. 162).

22. Das „Knallen“-Machen aus Lehm

Dieses Spiel spielen die Knaben gewöhnlich in den heißen Tagen des Sommers, wenn das Herumlafen zu lästig wird. Jeder bringt eine Portion Lehm mit und alle setzen sich im Kreise, gewöhnlich bei einem Gehwege oder wo ein glatter Stein ist. Die Knallen werden gemacht, indem sie ein scheibenförmiges Stück Lehm zu einer Art flachen Schale formen, deren

Boden ganz dünnwandig sein muß. Wer zuerst mit dem Formen fertig ist, legt seine Knalle auf die flache Hand, die Höhlung nach oben, den Boden auf der Hand, steht auf und wirft sie auf den flachen Stein. Trifft sie ganz waagrecht auf, so schließt der Rand luftdicht ab, die zusammengepreßte Luft ruft einen Knall hervor und ein Stück Lehm fliegt aus dem Boden heraus, so daß ein Loch entsteht. — Wirft der zweite Knabe seine Knalle ungeschickt auf, so knallt sie nicht und es entsteht kein Loch in ihrem Boden. Wessen Knalle ein Loch bekommen hat, dem muß sie von den Ungeschickten mit einem Stück Lehm zugemacht werden. — Die aufgeworfenen Knallen werden wieder zu einer Kugel geformt, die zu einer Scheibe und schließlich zu einer neuen Knalle. Oft geschieht es, daß ein Ungeschickter durch häufiges Zumachen der Löcher bei den anderen all seinen Lehm verliert.

Gruber, Der s. p. Arbeiter VI, S. 173.

23. „Kaiserhölzl“

Was sind „Kaiserhölzl“? Man nimmt ein Stück von einem Haselstocke mit der Rinde, etwa 10 cm lang, und spaltet es in der Mitte auseinander, so daß gleiche Hälften werden. Wo der Schnitt durchging, das wollen wir kurz das „Weiße“ nennen; ein gespaltenes Hölzl hat folglich zwei weiße Flächen. Ein Plumsack wird geflochten¹. Nun nimmt einer die Kaiserhölzl, rollt sie in beiden flachen Händen rasch hin und her und läßt sie dann auf die Erde fallen. Kommen beide halbrunde Seiten der Hölzel oben zu liegen, so wird der Werfer „Korporal“ und nimmt den Plumsack in Empfang. Nun nimmt ein zweiter die Hölzel und läßt sie fallen. Kommen beide weiße Flächen obenauf zu liegen, so ist derjenige „Kaiser“ geworden. Der dritte Fall: es kommen eine weiße und eine halbrunde Seite nach oben zu liegen; der Betreffende wird „Gemeiner“ und der Kaiser gibt die Zahl der Hiebe an, die der Gemeine vom Korporal auf die flache Hand bekommt, und zwar entweder stark oder schwach. Der vierte Knabe wirft die Hölzel; wird er auch Gemeiner, so bekommt er ebenfalls Schläge. Fallen aber die Hölzel weiß, so ist er Kaiser und der Kaiser muß erneut werfen; dieser kann nun entweder Kaiser bleiben (zweimal weiß), Korporal werden (zweimal Rindenseite) — dann muß der bisherige Korporal werfen oder schließlich Gemeiner. — An diesem Spiel können sich vier bis acht Knaben beteiligen.

Gruber, Der s. p. Arbeiter VI, S. 196.

Bemerkungen zu Grubers Aufzeichnung. Das Spiel erinnert an die Zeit, da in der altösterreichischen Armee, bei den „Kaiserlichen“, noch der Feldwebel mit dem Rohrstock, der Korporal (Unteroffizier) mit dem Haslinger ausgerüstet waren, die 1848 abgeschafft wurden. — Sehr altertümlich ist die Schicksalsbestimmung mit dem Losen durch Stäbchen. In der Edda heißt es: die drei Nornen sitzen unter der Weltesche, schneiden Stäbe, legen Lose und bestimmen das Leben der Menschenkinder, das Schicksal der Männer. — Auch Tacitus erwähnt es im 10. Kapitel der „Germania“. — Ähnlich ist das Spiel „Korporal und Kaiser“ bei Vernaleken-Branky, S. 31. Heute wird es noch im südlichen Burgenland und am Nordufer des Neusiedlersees gespielt, wobei die drei Rollen mit Richter, Schläger und Schaffer bezeichnet werden; zahlreiche Belege über das Loswerfen („Rebellen“) aus Westungarn, Kärnten, Osttirol, Gottschee... gibt Karl Haiding in dem Aufsatz „Germanisches Erbe in Volkstanz u. Volksspiel“², S. 147 ff.

VI. Steinchen-, Knopf- und Kugelspiele

24. „Fünfterstein“

Dieses Steinspiel wird mit fünf kleinen, nicht eckigen Steinen, die man in der hohlen Hand halten kann, ausgeführt. Die Mädchen setzen sich in

¹ Wie aus dieser Bemerkung hervorgeht, handelt es sich um einen Karbatsch aus dünnen Zweigen geflochten, keinen Plumsack aus einem Taschentuch, wie er sonst bekannt ist.

² In: E. O. Thiele, Das germanische Erbe in der deutschen Volkskultur (München 1939), S. 138 — 153.

einen Kreis — denn nur Mädchen spielen es, oder auch Knaben mit Mädchennaturen. Eine beginnt das Spiel. Sie nimmt die fünf Steinchen in die rechte Hand und läßt sie von dieser abgleiten, so daß sie etwa $2\frac{1}{2}$ — 3 cm weit voneinander auf den Boden hinrollen. Ein Steinchen wird aufgehoben, in die Höhe geworfen, ein weiteres von den vier liegenden rasch aufgenommen und das herabfallende Steinchen aufgefangen und beiseite gelegt. In dieser Weise werden auch die noch übrigen drei Steinchen aufgenommen und weggelegt. Hat man alle vier Steinchen aufgehoben, so nimmt man alle fünf Steinchen wieder in die hohle Hand, rollt sie vor sich hin, hebt aber nun auf einmal zwei Steinchen auf; hernach auf einmal drei und ein Steinchen, zuletzt alle vier Steinchen. Macht ein Mädchen einen Fehler, so kommt das folgende an die Reihe. Geübte Fünfstein-Spielerinnen machen verschiedene Kunststücke, in deren Erfindung sich manche besonders auszeichnen.

Gruber, Der s. p. Arbeiter VI, S. 194.

Bemerkungen zu Grubers Aufzeichnung. Im Juli 1952 traf ich in Neustift bei Güssing ein Mädchen beim Hausstafel sitzend an, das sich allein mit „Stoanschupfn“ vergnügte; es erzählte mir, daß dort bis zu zehn Steinen verwendet werden. — „Steinspiele“ in zehn und mehr Formen erwähnt Kodatsch aus Neuthal. — Eine ausführliche Beschreibung (mit Zeichnungen) aus Niederösterreich steht bei Albrecht Paganini, Nr. 36. — Allgemein deutsch: Böhme, Kinderspiel, Nr. 468 (galt schon im Mittelalter als Mädchenspiel). Das Fangspiel mit Steinchen oder Knöcheln — Mittelfußknochen von Schaf oder Schwein, oft gefärbt — ist uralte. Wenn bei den Grabungen bei Loretto 1953 als Grabbeigaben der illyrischen Periode 800 — 400 vor Chr. solche Knöchel gefunden wurden, so dürfte deren seinerzeitige Bestimmung kaum zweifelhaft sein, besonders dann, wenn sie bei Kindern oder jungen Leuten lagen. — Nachweise vom antiken Griechenland an und über alle Erdteile liefert Elisabeth Lemke, Das Fangsteinchenspiel (Ztschr. d. Ver. f. Völkde 16 — 1906, S. 44 — 66 und 21 — 1911, S. 274 — 276; auch 17, S. 85 ff. und 28, S. 26 ff.). — Als Spiel mit 5, 7 oder 9 gefärbten Schafknöcheln, „ossolets“ in Frankreich: Harquevau-Pelletier, S. 164. — Als Fünfsteinspiel in Bolivien (Millen, S. 131) und auf Trinidad (Millen S. 114). — Knöchel verwenden auch die Kinder auf dem Brueghel-Bild 1560, sowie die Mädchen auf einer Radierung von Ludwig Emil Grimm — dem Jüngsten der Brüder Grimm, Maler und Radierer — vom Jahre 1815 (Abb. 5).

25. „Pantschkern“

Jeder Knabe hat einen „Pantschker“, viereckige, dünne Metallstücke von etwa 5 cm Seitenlänge, welche sie der Reihe nach an einen schief liegenden ebenen Stein so anwerfen, daß der „Pantschker“ wegfliegt. Der erste pantschkert nämlich stark, daß das Metallstück weit wegspringt; der zweite pantschkert nach und sucht dem Vordermann auf wenigstens eine Spanne nahezukommen. Ist dies gelungen, dann gibt der erste einen Knopf her (an Zahlungsstatt). Beide heben ihren Pantschker auf, und es kommt der dritte an die Reihe, nach ihm der vierte. —

Dieses Spiel brachten die Franzosen zu uns, als sie 1809 bei Ödenburg ein Lager schlugen und auch mehrere tausend in der Stadt selbst einquartiert waren. Die französischen Soldaten spielten nämlich zum Zeitvertreib dieses Päntschkern. Wie sie es nannten, ist mir unbekannt, da ich damals noch nicht auf der Welt und meine Mutter ein neunjähriges Mädchen war. Die Knaben ahmten das Spiel bald nach; während aber die Franzosen um Geld spielten, spielten und spielen bei uns die Knaben um Knöpfe.

Gruber, Der s. p. Arbeiter VI, S. 194.

Bemerkungen zu Grubers Aufzeichnung. Die Bezeichnung „Pantschgern“ kommt vermutlich von „Pan“, wie bei dem entsprechenden französischen Spiel die Handspanne abgekürzt (statt: empan) bezeichnet wird; das Spiel ist noch heute in Frankreich unter dem Namen „Tic-toc“ üblich (Harquevau und Pelletier, S. 203). — Als „Anwandeln“ bei Vernaleken-Branky, S. 25. — Allgemein deutsch: Böhme, Kinderspiel, Nr. 463; in Danzig hieß das Spiel „penschen“. Siehe Abbildung 3.

Abbildung 3



Abbildung 4



Details aus einer Reihe von 12 Mandelbogen, „Belustigungen der Kinder“, die Moritz v. Schwind 1827 für den Wiener Verlag Trentsensky zeichnete. Abb. 3 zum „Pantschgern“, Nr. 25, Abb. 4 zum „Grübchenball“, Nr. 30. — Wie der Vergleich mit Abb. 2 zeigt, spielt der Zeitabstand von 250 Jahren im Kinderspiel keine Rolle!

26. Das Lafferlspiel

Ähnlich dem „Pantschgern“ ist das sogenannte Lafferlspiel. Lafferl sind nämlich runde Scheibchen aus Holz oder Bein, die mit einem Zeuge überzogen als Knöpfe benutzt wurden. Es gibt auch Lafferl mit fünf Löchern; diese dienen in der Regel als Hosenknöpfe. — Die spielenden Knaben — zwei, drei, vier und noch mehr, haben jeder einen „Bleibatzen“, d. i. ein in der Regel viereckiges oder länglich-rundes, breitgeschlagenes Stück Blei. Man stellt sich an. Einer wirft den Bleibatzen gerade vor sich hin, so weit, als er kann. Der zweite wirft ihm nach und sucht den des ersten auf eine Spanne weit zu erreichen. Erreicht er ihn aber nicht, so wirft der dritte nach, dann der vierte Haben alle geworfen, dann wird mit der Handspanne gemessen. Wessen Bleibatzen auf eine Spanne Abstand erreicht wurde, gibt ein Lafferl her; wurde er von mehreren erreicht, so gibt er so viele Lafferl her, als eben denselben erreichten.

Gruber, Der s. p. Arbeiter VI, S. 194. — Lafferl, zusammenhängend mit Löffel, etwas flach Gewölbtes.

27. Das Kugelspiel

Das Spielen mit kleinen Marmorkugeln ist etwas Neues; es wird seit etwa 7—8 Jahren bei uns von den Knaben gespielt (also seit etwa 1855). — Es wird ein Loch gemacht; in einer kleinen Entfernung stellen sich die Knaben an und werfen in das Loch. Der erste, der hineintritt, schiebt die andern Kugeln, die nicht in das Loch rollten, in dieses hinein, und so viele er hineinbringt, gehören ihm. — Vor dem Jahre 1848, als es noch keine solchen Kugeln bei uns gab, spielten die Knaben auch schon in ähnlicher Weise. Sie gingen in den Wald, um die Fruchtblasen der *Staphilea pinnata* (Pimpernuß), die bei uns sehr häufig wächst, zu suchen. Die gefundenen Blasen wurden auseinandergerissen und die Frucht herausgenommen. An die Wand im Hofraume oder auf der Gasse wurde ein kleines Loch gegraben; man stellte sich der Wand und dem Loche gegenüber in einer Entfernung von etwa vier

Schritten. Der erste warf und suchte mit der Staphilea-Frucht — wir sagen „Pemanestel“ — in das Loch zu werfen, dann der zweite, dritte, vierte, fünfte..., so viele Spieler eben waren. Wer der erste war, der in das Loch traf, so zwar, daß die Frucht nicht herausprang, sondern darinnen liegen blieb, schob die übrigen, am Rande des Loches befindlichen Früchte mit gebogenem Zeigefinger in das Loch, und so viele derselben er hineinbrachte, so viele gehörten ihm. Dann begann das Spiel von neuem.

Gruber, Der s. p. Arbeiter VI, S. 195.

VII. Ballspiele

28. Zielwerfen (mit Lehmkugeln nach einem bestimmten Kreise an der Wand)

Der Knabe macht Kugeln von Lehm, etwa mit einem Durchmesser von $2\frac{1}{2}$ cm, stellt sich in bestimmter Entfernung einer Wand gegenüber und wirft Kugeln in den Kreis. Wird die Lehmkugel tüchtig an die Wand geworfen, so bleibt sie an ihr kleben und nur die haften bleibende Kugel kann gewinnen. Wer am besten geworfen hat, erhält von den schlechten Werfern eine Wurfkugel. Dieses Spiel übt sehr das sichere Werfen. Die Kinder werden jedoch oft durch den Hausherrn oder die Hausfrau gestört, weil sich niemand gern seine Wand bewerfen und beschmutzen läßt. Die Knaben aber laufen fort und suchen sich eine andere Wand.

Gruber, Der s. p. Arbeiter VI, S.173.

29. Ballspiel

Die Knaben stellen sich im Halbkreis um einen vor einer Wand stehenden Spieler. Dieser wirft mit den Worten:

Apfel, Birn — Nuß, Schuß,
Alter Mann — junger Mann,
Kleine Kinder — lauft davon!

den Ball an die Wand (6 mal); bei „lauft davon“ laufen alle schnell fort, der Ballspieler aber muß sich mit dem aufgefangenen Ball sofort umwenden und vom Platze aus einen zu treffen suchen. Trifft er keinen, so beginnt er wieder das Spiel; trifft er einen, so übernimmt dieser den Ball. Wer beim Anwerfen des Balles an die Wand einen Fehler macht, der tritt an den Rand des Halbkreises und ein anderer aus der Mitte nimmt den Ball.

Gruber, Pädagogik, S. 76 = Der s. p. Arbeiter VII, S. 10.

Bemerkungen zu Grubers Aufzeichnung. Ein anderer Zählpruch aus Grubers Materialien lautet:

Monta, Irta — Mittwoch, Pfinzta — und Freita no,
Nimm den Samsta a dazui — Sunnta geht die Woch zur Ruih.

Georgens, Das Spiel u. die Spiele der Jugend, S. 88. — Eine Aufzeichnung aus Münchendorf, NOe, aus den Jahren 1850—70 von J. Wurt h lautet: „Emerl, Demerl, — Kipferl, Semmerl — Schuasterbua — Renn davon, i hab di schon!“ (F. Ziska, Oesterr. Volksmärchen. Neu hg. von E. K. Blü m m l, Leipzig 1906; Anhang S. 118).

30. Grübchenball

Drei bis fünf Löcher, aber immer eines weniger als eben Spieler sind, werden in gerader Richtung nebeneinander gegraben. Ein jeder der Mitspielenden wählt eines der Löcher. Der erste rollt den Ball gegen die Löcher hin; in wessen Grübchen der rollende Ball fällt, der nimmt ihn schnell heraus und sucht einen der Flihenden zu treffen. Der Betroffene bekommt in sein Grübchen ein Steinchen; trifft der Werfende nicht, so bekommt dieser ein Steinchen. Das Rollen beginnt wieder. Die Höchstzahl der Steinchen wird vorher bestimmt, z. B. 10. Wer die bestimmte Zahl als erster erreicht, muß

allen die Grübchen ausputzen. Das Spiel beginnt von neuem, indem ein anderer „Roller“ wird.

Gruber, Pädagogik, S. 76 = Der s. p. Arbeiter VII, S 11. — Unter dem Namen „Kindling“ bei Vernaleken-Branky, S. 9. — Brueghel bildete 1560 das Spiel ab, vgl. Abb. 2, ebenso Moritz v. Schwind 1827, vgl. Abb. 4.

VIII. Gesellschaftsspiele

31. Schneida, leih' ma d' Schar'!

Spieler sind um einen mehr als Plätze zum Aufstellen, die voneinander etwa vier bis fünf Schritte entfernt sind. Gewöhnlich wird dies Spiel in Alleen oder auch in Baumgärten ausgeführt. Die Kinder stellen sich auf die Plätze; eines hat keinen Platz und sagt zu einem andern: „Schneida, Schneida, leih' ma d' Schar'!“ — Das angesprochene Kind zeigt auf ein gegenüberstehendes und antwortet: „Durt is d' Schar'!“ — Während dem wechseln zwei andere hinter dem Rücken des Suchenden die Plätze. Ist der Suchende früher am Platz als der andere, dann muß dieser das Spiel weiterführen. — Mädchen spielen gern dieses Spiel.

Gruber, Der s. p. Arbeiter VI, S. 193. — Vgl. B ö h m e, Kinderspiel, Nr. 567. — Literatur bei R a n k e, Meister Altwerts Spielregister, S. 185.



Abbildung 5

Ausschnitt aus einer Radierung von Ludwig Emil Grimm vom Jahre 1815 mit knöchelspielenden Mädchen; zu Nr. 24.

32. „Wer liegt, der steht!“ (Plumsackspiel)

Die Kinder bilden einen weiten Kreis; jeder steht einige Schritte von dem andern entfernt. Ein Knabe nimmt den Plumsack und geht rasch im Kreise herum, sprechend: „Wer liegt, der steht!“ — Bei wem er vorübergeht, der muß sich, wenn er sitzt, rasch erheben, wer aber steht, der muß sich rasch niedersetzen. Wer es nicht rasch genug ausführt, erhält mit dem Plumsack einen Streich; wer aber geschlagen wird, ohne es verdient zu haben, nimmt den Plumsack an sich und setzt das Spiel fort — an seine Stelle tritt der Knabe, der unrichtig schlug. Es versteht sich von selbst, daß dieses Spiel nur auf einem Rasenplatz ausgeführt werden kann. Es wird in der Regel von Knaben gespielt, und nur ausnahmsweise von Mädchen.

Gruber, Der s. p. Arbeiter VI, S. 196.

33. Hat der Ochse ein Horn?

Bei uns sagt man im Dialekte: „Hot da Ox a Kirn?“ — Die spielenden Kinder sitzen um einen Tisch herum, die Hände auf den Rand gelegt. Der Spielführer hebt in kleinen Abständen die rechte Hand in die Höhe, sprechend: „Hat da Ox a Kirn?“ — „Hat die Gaß a Kirn?“ — „Hat die Sau a Kirn?“ usw. — Wer von den Mitspielern auch bei einem solchen Tiere, das keine Hörner hat, die Hand oder bloß den Zeigefinger hebt, wird erstlich von den übrigen ausgelacht, dann aber tritt das spielführende Kind zu dem Fehlenden und spricht, es auf den Rücken schlagend: „Hat die Sau a Kirn, Schlagt ma's auf die Stirn. / Rate wieder, rate doch, / Wieviel Finger stehen da¹⁾? — Es hält z. B. ganz kurz zwei Finger in die Höhe, deren Anzahl erraten werden soll. Errät der Gefragte die Zahl, so beginnt das Spiel wieder mit dem Händeaufheben; errät er sie nicht, dann heißt es: „Hättest lieber zwei geraten, / Hätt ich dir ein' Fisch gebraten. / Rate wieder, rate doch, / Wieviel Finger stehen da?“ — Und so läßt man raten, bis die Fingerzahl erraten wird.

Gruber, Pädagogik, S. 26.

Bemerkungen zu Grubers Aufzeichnung. Hier sind zwei Spiele miteinander verbunden, die sonst jedes für sich vorkommen. Vgl. B ö h m e, Kinderspiel, Nr. 625: „Hörnerspiel“, ähnlich Nr. 625: „Alles, was Federn hat, fliegt hoch!“, in Wien und NÖ: „Alles, was Flügel hat, fliegt!“ bei K l i e r in Ztschr. Das deutsche Volkslied 17 — 1915, S. 66 (Nachtrag 18, S. 130) und Hildegard Z o d e r, Nr. 269. — In Holland heißt das Spiel ebenfalls „Alles, was Flügel hat, fliegt!“ (M i l l e n, Kinderspiele aus aller Welt, S. 216), in Nigeria „Wer hat Federn?“ (M i l l e n, S. 32).

Das Fingerraten ist international verbreitet; als „Mora“ wird es von den Italienern leichenschaftlich betrieben, kann aber bis China verfolgt werden.

Kirn (G'hirn) = das Gehörne, Mittelhochdeutsch das Gehürne; vgl. K. J. S c h r ö e r, Heanzen-Mundart (Ztschr. Die deutschen Mundarten VI—1859), S. 333. — Davon der Familienname Kirnbauer, soviel wie „Hörndlbauer“, der hauptsächlich Viehzucht treibende Bauer in der Berggegend — im Gegensatz zum „Körndlbauer“ des flachen Landes.

Schluß folgt.

Wiener Stiftungen des 18. Jahrhunderts für Empfänger im Burgenland

Von Hanns Jäger-Sunstenau, Wien

Seit dem Hochmittelalter wurden bis in die Zeit des Josefismus Stiftungsbeträge meist mit der Bestimmung angelegt, mit den Zinsen, damals „Interessen“ genannt, mehrere in bestimmten Zeiträumen zu wiederholende

1) Vielleicht ursprünglich: hoch (Reim!).

ZOBODAT - www.zobodat.at

Zoologisch-Botanische Datenbank/Zoological-Botanical Database

Digitale Literatur/Digital Literature

Zeitschrift/Journal: [Burgenländische Heimatblätter](#)

Jahr/Year: 1954

Band/Volume: [16](#)

Autor(en)/Author(s): Klier Karl Magnus

Artikel/Article: [Kinderspiele, -Reime und -Lieder nach Aufzeichnungen von Joseph Gruber \(Oedenburg\) um 1860 71-83](#)