

**Zeitschrift:** Anthos : Zeitschrift für Landschaftsarchitektur = Une revue pour le paysage  
**Herausgeber:** Bund Schweizer Landschaftsarchitekten und Landschaftsarchitektinnen  
**Band:** 2 (1963)  
**Heft:** 2

**Artikel:** Was steckt hinter Kinderspielen? = Les jeux d'enfants et leur sens profond = What do the games of these children mean?  
**Autor:** Schmidt, Trudy / Mathys, F.K.  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-131617>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 18.04.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

794.8

Geschichtliches, Psychologisches,  
Pädagogisches anhand des Bildes  
«Kinderspiele»  
von Pieter Bruegel d. Ä. (1560)  
von Trudy Schmidt und F. K. Mathys

Im Kunsthistorischen Museum in Wien hängt ein Bild des niederländischen Malers Pieter Bruegel d. Ä. (etwa 1525 bis 1569), auf welchem gegen achtzig Kinderspiele dargestellt sind. Was da auf dem grossen, weiten Platz an Kinderunterhaltungen vereinigt ist, zeigt uns, wie reichhaltig und bewegt das Jugendleben im 16. Jahrhundert gewesen sein muss. Dieses Gemälde fasziniert jeden Betrachter und führt ihn zurück in das eigene Jugendparadies. Er wird jedoch kaum ahnen, was sich hinter diesen Jugendbelustigungen verbirgt. Friedrich Schiller hat schon angedeutet, es stecke «hoher Sinn im kindschen Spiel» und Goethe wies darauf hin, dass sich die «Spiele von Jahrhundert zu Jahrhundert fortpflanzen», ja, jahrtausendlang sich kaum verändert von Generation zu Generation vererbt haben. Viele Kinderspiele gehen bis in vorgeschichtliche Menschheitsepochen zurück und sind in ähnlicher Form in allen Kulturkreisen anzutreffen. Auf antiken Vasenbildern ist das Reifentreiben abgebildet. Der griechische Grammatiker und Lexicograph Julius Pollux — ein ausgezeichnete Gewährsmann für viele alte Spiele — erwähnt es ebenso wie der griechische Arzt Orbasius im 4. Jahrhundert n. Chr. oder der römische Dichter Tibull (60 bis 19 v. Chr.), Cicero, Ovid u. a. m. Oder nehmen wir das Spiel mit fünf Steinchen, Scherben, Knöcheln, Würfeln, das schon Sueton (70 bis 140 n. Chr.) genauso gekannt hat wie der schon erwähnte Pollux. Beinahe ebenso ergiebig sind die antiken Quellen über Hüpf-, Rate-, Verstecken- und Fangspiele.

Die Tiefenpsychologie ist seit etwa 60 Jahren damit beschäftigt, mit überholten Vorstellungen von der harmlosen, konfliktfreien und geschlechtslosen Kinderzeit aufzuräumen. Die Entdeckung der Entwicklungsstufen hat uns neben den Erkenntnissen über das menschliche Gefühlsleben auch zu einem besseren Verständnis der kindlichen Spielinhalte und Formen verholfen. Im Kinderspiel treffen sich phylogenetische, also stammesgeschichtliche Gegebenheiten mit ontogenetischen, d. h. individuellen biologischen Entwicklungsgesetzen.

In der Wahl der Spielarten wird uns einesteils gezeigt, welcher Stufe das Kind angehört, andernteils aber auch, welchen Freudenquellen es sich nach Anlage oder Umwelteinflüssen mehr oder weniger zuweilt, gar verhaftet blieb. In der ersten

Considérations historiques, psychologiques et pédagogiques inspirées par le tableau «Les jeux d'enfants» de Pieter Bruegel l'Ancien (1560) par Trudy Schmidt et F. K. Mathys

Parmi les œuvres du peintre flamand Pieter Bruegel l'Ancien (né vers 1525 et décédé en 1569) exposées au «Kunsthistorisches Museum» de Vienne, il en est une qui offre une vision très vivante de ce que furent les jeux d'enfants au XVI<sup>e</sup> siècle. Elle représente en effet une place grouillante de gosses qui se livrent à près de quatre-vingts jeux. Et il n'est pas rare de voir un visiteur plongé dans la contemplation de cette évocation, le visage éclairé du sourire attendri de l'adulte qui a retrouvé le paradis de son enfance. Mais sans doute ignore-t-il l'origine et la signification profonde de ces divertissements enfantins. Et pourtant leur importance ne fait plus aucun doute. De grands esprits comme Schiller et Goethe l'avaient déjà reconnu! Depuis des millénaires, les jeux d'enfants se transmettent de génération en génération. Il faut même remonter jusqu'à l'époque préhistorique pour reconstituer la genèse de certains d'entre eux que l'on rencontre dans toutes les civilisations et sous une forme à peu près identique. Ainsi le jeu du cerceau sert fréquemment de motif ornemental aux vases antiques. Il est également mentionné par le grammairien et lexicographe grec Julius Pollux — qui révèle en la matière une abondante information — de même que par le médecin grec Oribase, quatre siècles av. J.-C., par le poète latin Tibulle (60–19 av. J.-C.), par Cicéron et Ovide. Quant aux osselets et aux dés, c'étaient là des passe-temps aussi familiers à l'historien Suétone (70–140 après J.-C.) qu'à Julius Pollux. Tout aussi riches sont les sources antiques d'information sur les exercices qui donnent à l'enfant l'occasion de développer sa force, son adresse et son intelligence, tels que la marelle, le jeu de cache-cache, la balle au chasseur, le jeu du gendarme et des voleurs, des devinettes, etc.

Voici approximativement 60 ans que la psychologie s'évertue à faire table rase des conceptions à l'eau de rose selon lesquelles l'enfant en bas âge serait un être en quelque sorte asexué vivant dans la plus parfaite béatitude. Au fur et à mesure que le voile se lève sur le mystère des diverses phases de la maturation neurobiologique comme sur celui de la vie affective, nous découvrons toujours mieux que les jeux d'enfants ne sont pas l'effet du hasard, mais procèdent de causes profondes. Et l'on peut affirmer qu'ils portent à la fois les traces du déve-

A historical, psychological and pedagogical comment on the picture «Children at Play» by Pieter Bruegel the Elder (1560) by Trudy Schmidt and F. K. Mathys

At the Historical and Art Museum of Vienna there is a picture by the Dutch painter Pieter Bruegel the Elder (about 1525–1569) representing about 80 different games played by children. This large, broad square, where children indulge in all sorts of entertainment, shows us how rich and lively childhood must have been in the 16th Century. This painting fascinates everyone who sees it and reminds him of his own youth. He may, however, not realize that behind these seemingly meaningless sorts of entertainment there is some sense. The German poet Friedrich Schiller alludes to these games and says that there is «some deep sense in childish play», and Goethe points to the fact that these games have for centuries been handed down from one generation to the next, and that some of them have hardly changed during thousands of years. Many of them go back to prehistorical times and are found in similar forms among nearly all the different cultures. Antique vases show pictures of hoop bowling. The Greek grammarian and lexicographer Julius Pollux—a remarkable expert who mentions many old games—refers to this pastime, and so does Oribasius, a Greek physician of the 4th Century, as well as the Roman poet Tibullus (60–19 B.C.), Cicero, Ovidius and many more ancient writers. Or let us take as another example the game with the five little stones, shivers, bones, and dice which was known to Sueton (A.D. 70–140) just as well as to Pollux. Antique sources also give information about a good many other games such as Hide-and-Seek, catching, jumping, guessing contests and such sorts of entertainment.

About 60 years ago psychology started disposing of conventional ideas about a harmless, carefree and sexless childhood. The discovery of the stages of development has not only led to better comprehension of human behaviour and emotions but has also helped to understand more thoroughly the fundamental ideas and forms of children's games. In these games phylogenetic facts—i. e. facts relating to the development of a race—meet with ontogenetic data, which refer to the development of an individual. The game a child indulges in informs us of the stage of development that has been reached and also discloses the sources of joy to which the youngster

Lebensphase, der oralen, erfährt der Säugling seine Lust- und Versagungsgefühle durch den Mund. Von dort her bezieht er auch seine ersten Kenntnisse seiner selbst, der Welt, die ihn umgibt, da alles, seine eigenen Finger und Zehen, die ersten fremden Gegenstände, ins Mäulchen wandern. Lutschen, Saugen, Blasen, Krähen, Lallen sind orale Freuden, die sich auch in späteren Spielen äussern. Auf Bruegels Bild sehen wir Vergnügungen, die mit der Mundzone zusammenhängen, als Seifenblasen (links unten) beim Mädchen, das in ein Horn bläst (unten Mitte), etwas weiter rechts beim Kind, das eine Schweinsblase aufbläst, oder beim Kind, das ins Spundloch des Fasses ruft (unten Mitte).

Ein weiterer Entwicklungsablauf, der sich im kindlichen Spiel manifestiert, ist die muskulär-anale Phase. Diese beginnt im ersten Lebensjahr und geht weit über das zweite hinaus. Es ist die Zeit der Reinlichkeitsgewöhnung. Mit diesem neuen Abschnitt beginnt das Bewusstsein der Möglichkeiten von Hergeben und Festhalten. Das Kind weiss, dass es die Forderungen des Erwachsenen nach Reinlichkeit seinem eigenen Willen nach bejahen oder sich ihnen widersetzen kann. Ist das Verhältnis zur Pflegeperson gut, so wird die äussere Stimme, die etwas verlangt, nämlich einen Triebverzicht, zur inneren und damit zur Stimme des Gewissens. Wie stark die Triebwünsche auf analem Gebiet sind, zeigt sich an dem strengen Tabu, das die Zivilisation gegen deren Äusserungen aufgerichtet hat. Spielereien mit dem Kot sind beim kleinen Kind nichts Seltenes; es kennt das Ekelgefühl noch nicht.

Mindestens eines dieser analen Spiele ist gut sichtbar auf Bruegels Bild enthalten. In der Mitte des Bildes im Vordergrund sehen wir einen Steckenpferdchenreiter. Rechts davon ein Mädchen, das in ein Horn bläst (wie bei den oralen Spielen schon erwähnt) und die Trommel rührt. Ein drittes Kind hat wohl ein Geschäftchen verrichtet, nachher den Nachtopf nach links geschoben, um neugierig das Ergebnis zu betrachten und mit einem Stab darin herumzurühren. Diese Art «Be-lustigung» ist heute nicht ausgestorben. Der Berner Pädagoge Hans Zulliger beschrieb zwei davon: den «goldenen Stab» oder den «Kaiserstuhl», die sich nach bestimmten Regeln abwickeln.

Das sehr dynamische leib-seelische Geschehen, das beim Kind mit dem Beherrschen seiner Gliedmassen einsetzt, ist auf Bruegels Bild vielfach dokumentiert. Das Antreiben des Kreisels mit der Peitsche (unter den Arkaden im Hintergrund links), das Schrecken des Vogels

loppement phylogénétique et du développement ontogénétique.

Aussi non seulement le choix des jeux par l'enfant permet de constater le stade de son évolution, mais il permet également de discerner quelles sont ses pré-dilections sensorielles, qu'elles soient déterminées par un penchant naturel ou par le milieu ambiant.

Dans la première phase de sa vie, c'est par la bouche que le nourrisson manifeste son contentement ou sa répugnance. Plus sa préhension devient fine et précise, plus il se met à tout porter à la bouche: ses mains et ses pieds — par lesquels il prend connaissance des limites de son corps —, puis les objets étrangers — par lesquels il prend connaissance des limites de son entourage. Et les jeux auxquels l'enfant se livrera plus tard sont marqués par toutes les sensations qu'il aura éprouvées bébé par le suçotement des lèvres, la succion du pouce, le gazouillis, etc.

Le tableau de Bruegel en présente quelques-uns. On voit par exemple deux enfants faire des bulles de savon (en bas à gauche), une fillette souffler dans un instrument (en bas au centre), un enfant qui s'époumonne à gonfler une vessie (un peu plus vers la droite), un autre qui crie dans la bonde d'un tonneau (en bas au centre). Vers la première année commence la phase sphinctérienne, c'est-à-dire la conquête de la maîtrise musculaire et de la propreté. Elle se prolongera bien au-delà de la seconde. L'enfant, prenant conscience de ses fonctions naturelles comme de ses facultés de rétention et d'expulsion, s'aperçoit en même temps qu'il peut s'opposer à l'autorité de ses éducateurs ou l'accepter. Ainsi, suivant les sentiments qu'il éprouvera à leur égard, il acceptera ou non de renoncer à la satisfaction physique d'un besoin naturel. Tout ce qui se rapporte aux fonctions d'excrétion répond à un instinct tellement profond que le monde civilisé en a fait un tabou. Mais l'enfant en bas âge ne connaît pas encore de sentiment de dégoût et s'il joue parfois avec ses excréments, il ne faut pas y voir une anomalie. L'un de ces jeux au moins est bien visible sur la toile de Bruegel. Nous distinguons au centre, au premier plan, un enfant qui a enfourché un dada. A sa droite, une fillette souffle dans un instrument et bat du tambour. Et près d'elle, un marmot qui a vidé son pot de chambre, en contemple avec curiosité le contenu, qu'il remue à l'aide d'un bâton. Ce genre de divertissement n'a pas disparu et le pédagogue Hans Zulliger décrit deux scènes semblables qui se déroulent selon des règles bien déterminées.

feels attracted as a result of his natural inclination or the influence of his surroundings. The infant in the first stage of his life, the so-called oral stage, experiences all feelings of enjoyment as well as of restraint through the mouth. Thence the infant also derives all knowledge about himself and the small world about him, for he puts everything he can reach into his little mouth, including his own fingers and toes. Sucking, blowing, crying and stammering are oral joys which manifest themselves later on in games as well. On Bruegel's picture we see some pastimes of this kind, such as blowing bubbles (bottom of the picture, left hand side), the girl blowing the horn (bottom, centre), the child blowing up a hog's bladder (farther to the right), and the child yelling into the bung-hole of a barrel (bottom, centre).

The second stage, which also manifests itself in games, is known as the muscular-anal stage. It begins during the first year of the infant's life and reaches far beyond the second. It is the time of getting used to cleanliness. The infant begins to realize that he can hold and let go. He also begins to understand that he can, according to his own free will, either comply with adults' wishes concerning cleanliness or reject them. If the relations between infant and parent or nurse are good, than the outer voice that demands something—to overcome a natural inclination—becomes in time the inner voice of conscience. How strong inclinations in the anal field are is made clear by the fact that civilisation has erected a strong taboo wall against such manifestations. Playing with excrements is no uncommon occurrence with infants, as feelings of disgust are still unknown to them.

At least one of such anal pastimes is also to be found in Bruegel's picture. In the centre of the painting, in the foreground, we see a hobby-horse rider, next to it there is a girl blowing a horn (already mentioned in connection with oral pastimes) and a child beating the drum. A third child has probably done its little business and pushed the chamber-pot aside to contemplate the result with curiosity and to stir it with a little stick. This sort of "entertainment" is still a familiar sight and Hans Zulliger, a Berne pedagogue, describes two such games under the titles "the golden wand" and "the emperor's chair". He suggests that even this pastime has certain rules of its own.

The very dynamic corporal-mental happenings that begin as soon as an infant learns to master his limbs are illustrated

mit einer Wasserspritze (vorn links an der Hauswand), Turnierspiele (hinter dem Gartenzaun), Steckenpferdchenreiten, das Fuchteln mit den Stecken (auf dem Zaun), Messerklinge und Stock beim «Topf-schlagen» (neben der Prozession am Gartenzaun gegen die Mitte hin) und noch manches andere tragen eindeutig phallisches Gepräge.

Wählen wir in diesem Zusammenhang ein Spiel auf Bruegels Darstellung aus, das heute kaum noch anzutreffen ist. In der Mitte, am Rand der rechten Bildseite, können wir sechs Knaben sehen, in deren Mitte ein siebenter steht. Er hält in den Händen einen Stock, an dessen Ende ein dunkles Objekt baumelt. Augenscheinlich versucht er damit die ihn umgebenden Kameraden zu schlagen, die ihrerseits versuchen, ihm den Sack zu entreissen. Es handelt sich hier um eine Variante des Plumpsackes, wie ihn schon Guthsmuths 1796 in seinem Buch «Spiele und Übungen zur Erholung des Körpers» erwähnt hat. Die älteste Form des Plumpsackes schildert uns Pollux. Er bestand in der Antike aus einem geknoteten Strick — später auch aus einem geknoteten Taschentuch —, ja, zu Goethes Zeiten sogar aus einem Weidenpfeiflein. Jenes Kind, das den Plumpsack trug, umschritt damit einen Kreis von Kindern und liess unbemerkt den Plumpsack hinter dem Rücken eines der Dastehenden fallen. Bemerkte er das niedergelegte Objekt, so nahm er es auf und eilte dem Knüppelleger nach, um ihn mit dem Plumpsack zu schlagen, damit er löst zu sein und in die Geborgenheit des Kreises zurückkehren zu können. Eine andere Form des Spiels war die, welche Bruegel dargestellt hat. Wir fanden es auch auf einer Daumier-Karikatur von 1850, einer holländischen Ofenkachel aus dem 18. Jahrhundert und einer Basler Karikatur von etwa 1815 wiedergegeben. Von einer anderen Rolle, die der Plumpsack noch spielt, soll später noch gesprochen werden.

Wenn wir etwas mit der Symbolsprache vertraut sind, die sich hinter der äusseren Spielfassade verbirgt, so fällt uns ein, dass der Kreis oftmals als Sinnbild des Mutterleibes gilt. Stock mit Sack ist ein ausgesprochen männliches Geschlechtsymbol. So könnte man hier den Spieler, d. h. Angreifer selbst als feindlichen Vater ansehen, der dem Kind den Eintritt in den Mutterleib verwehren will. Der «Sohn» hingegen bemüht sich, den Vater zu entmachten. Das Necken des Plumpsackbesitzers dürfte einer Herausforderung zum Kampf gleichzusetzen sein. Der Versuch mehrerer Spieler, sich in den Besitz dieses Machtsinnbildes zu setzen, könnte

Le phénomène psychosomatique qui intervient chez l'enfant à la recherche de la maîtrise de ses membres a été également illustré par Bruegel. La toupie actionnée par un fouet (sous les arcades, à l'arrière-plan, à gauche), les oiseaux effarouchés par un jet d'eau (devant, à gauche, le long de la façade de la maison), les joutes (derrière la clôture du jardin), le dada, les duels à coups de bâtons, les lames de couteau et le gourdin utilisés dans le «jeu du casse-pot» (à côté de la procession défilant devant la clôture, vers le centre), tous ces jeux portent le signe très net du phallus.

Arrêtons-nous à l'un d'eux qu'on ne connaît plus guère de nos jours. Sur la droite du tableau, au milieu, on remarque un groupe de six garçons entourant un septième qui tient un bâton au bout duquel se balance une espèce de sac. Il a l'air de vouloir en frapper ses camarades qui, eux, tentent de le lui arracher. Il s'agit là d'un jeu semblable à ceux dont parlait déjà Guthsmuths en 1796 dans un ouvrage intitulé «Spiele und Uebungen zur Erholung des Körpers» et dont la forme la plus ancienne est décrite par Pollux. L'enfant en possession de l'objet courait autour de ses camarades placés en cercle et le laissait choir furtivement derrière l'un d'eux. Dès qu'il s'en apercevait, ce dernier se lançait à sa poursuite, afin de pouvoir le toucher et réintégrer le cercle. Le jeu représenté par Bruegel n'est d'ailleurs qu'une des nombreuses formes qu'il a revêtues. On pourrait citer encore bien d'autres exemples tels que la décoration d'un poêle de faïence hollandais du XVII<sup>e</sup> siècle, une caricature bâloise de 1815 environ et une autre caricature de Daumier datant de 1850. Mais ce qui est plus intéressant encore, c'est l'aspect symbolique de ce jeu. On sait en effet que la mère est souvent symboliquement représentée par un cercle, tandis qu'un bâton et un sac constituent un symbole typique de la virilité. Aussi celui qui est en possession de l'objet, soit l'attaquant, pourrait-il bien représenter le père jaloux empêchant l'enfant d'entrer dans le giron de sa mère et faisant ainsi obstacle à l'amour exclusif que ce dernier lui porte. En revanche, le «fils» s'efforce de déposséder son père. Quant aux taquineries du possesseur de l'objet, elles constituent sans doute une provocation au combat, tandis que les tentatives des autres enfants de s'en emparer pourraient être comparées aux luttes entre frères et sœurs pour la succession paternelle.

Dans son besoin d'identification avec la personne à laquelle l'unissent des liens

by Bruegel in several examples. The actions of spinning the top with a whip (under the arcades in the background at the left), of frightening a bird with a water squirt (near the wall of the house at the left), tilting games (behind the hedge), riding a hobby-horse, swaying sticks (on the fence), pot hitting with blade and stick (next to the procession at the garden fence) and many other examples clearly bear characteristic features relating to the phallus.

Let us select, in this connection, one of the games depicted by Bruegel which has gone almost entirely out of use today. At the border at the right hand side of the picture we see six boys standing about and in their midst a seventh holding a stick to the end of which some dark object is loosely attached. Apparently he tries to hit with it one of the boys standing about him, whereas others try to snatch the stick away from him. It seems to be a variation of the game with the knotted handkerchief which Guthsmuths mentioned already in 1796 in his book on games and physical exercises («Spiele und Übungen des Körpers»). The oldest form of this game is described by Pollux. In ancient times a knotted piece of a rope was used, and in later days the knotted handkerchief. Goethe mentions a willow branch in the shape of a pipe. One child carrying the knotted object began the game by walking around the other children standing about in a circle. He then dropped the object behind the back of one of the children, if possible without being seen to do so; for if the one behind whose back the object was dropped noticed the action, he picked it up and started to run after the dropper with a view to hitting him with it. If he could do so, he was released from the spell and could return to the safety of the circle. What Bruegel depicts is a variation of this game. We also found it in a drawing by Daumier dated 1850, on a Dutch stove tile of the 18th Century and on a Basle cartoon of the year 1815. We shall later on again refer to the knotted handkerchief in another connection. Those who are more or less familiar with the language of symbols—as manifested in games—will be reminded of the fact that a circle is frequently used as a symbol for the womb, whereas a stick with a sack clearly symbolizes the male sex. Thus the player who attacks might be considered as the one that represents the hostile father trying to prevent the child from entering the womb, while the «son» makes an attempt to dispossess the father of his power. Teasing the holder of the knotted object would mean a chal-

ein symbolischer Kampf unter den Geschwistern um die Nachfolge des Vaters bedeuten.

Eine sehr viel betriebene Spielart des Kindes ist das Imitieren alltäglicher und religiöser Handlungen seiner Eltern. In der Identifikation mit ihnen überwindet es die anscheinend unüberwindlichen Schranken der Grössenunterschiede zwischen seinem Unvermögen und ihrer «Vollkommenheit». In der Nachahmung ihrer Beschäftigungen stellt es sich spielerisch auf dieselbe Stufe mit ihnen.

Dass die Knaben schon im antiken Helas die reitenden Väter nachahmten, Alkibiades mit seinem Söhnchen auf einem Stock geritten sei und Sokrates in gleicher Art sich mit seinen Kleinen abgab, ist bezeugt. Homer, Plato, Lukian und Virgil erwähnen die verschiedensten Arten von Kreiselspielen, und Schliemann förderte bei den Ausgrabungen von Troja Tonkreisel zutage. Fast alle Naturvölker benützten den Kreisel als magisches Wahrsagegerät, doch auch als Kinderspielzeug war er weit verbreitet.

Kinder beschäftigen sich in ihrer Spielwelt intensiv mit den Fragen, die für sie brennend sind. Wenn sie in ihren Handlungen die Motive der Brautwerbung, Hochzeit, Geburt und des Todes wählen, so ist es, weil sie sich mit den Geschehnissen des Werdens, Seins und Vergehens auf ihre Weise auseinandersetzen. Die Scheidung zwischen reiner Imitation von Alltagsverrichtungen, wie Verkaufenspielen (im Bruegelschen Bild in der rechten unteren Bildecke), und übernommenem religiösem Brauchtum ist wegen der Überschneidungen nicht immer leicht vorzunehmen. Wenn uns auf Bruegels Bild auffällt, dass gewisse Spielarten, wie Taufprozession (links im Vordergrund), die Prozession (an der Ecke des Gartenzauns) u. a. m., gleich kultischen Handlungen betrieben werden, so ist es auch, aber nicht nur, weil die Kleinen diese Zeremonien den Grossen abgeguckt haben und sich in den äusseren Gesten daran anlehnen. Diese Vorgänge kommen einem Bedürfnis des Kindes entgegen. Seine Denk- und Empfindungsweise ist ähnlich wie bei den Naturvölkern: prälogisch, magisch. In diesem Entwicklungsabschnitt, da das Ich noch nicht erstarkt ist, wird Innen- und Aussenwelt nicht rein geschieden. Das Kind verarbeitet seine Eindrücke nicht logisch denkend und überlegt, sondern vielmehr agierend. Die Körpersprache kommt bekanntlich vor der Wortsprache, emotionelles Erleben drückt sich auch beim Kulturmenschen rascher und unverhohlener aus in der Mimik, der Gestik als im Wort. Das Kind beantwortet sich die Fragen

d'affection les plus étroits, l'enfant cherche à imiter ceux qui l'entourent et, tout particulièrement, ses parents. C'est pour lui une façon de se hisser à leur niveau, soit à une perfection qui lui paraît inaccessible. Ainsi l'imitation de leurs gestes quotidiens et de leurs pratiques religieuses est un des jeux que l'on rencontre très fréquemment.

On possède de nombreux témoignages établissant que déjà chez les Grecs les garçons imitaient les prouesses équestres de leurs pères, qu'Alcibiade enfourchait un bâton et caracolait avec son fils et que Socrate lui-même en faisait tout autant. Quant à Homère, Platon, Lucien et Virgile, ils mentionnent les différentes sortes de toupies et Schliemann a découvert une toupie d'argile lors des fouilles de Troie. Jeu d'enfant largement répandu, la toupie était également considérée par les peuples primitifs comme un instrument divinatoire magique. Le grand mystère de la vie et de la mort intrigue également l'enfant et si ses jeux ont souvent pour thème la naissance, la demande en mariage, la cérémonie nuptiale ou funéraire, c'est qu'il essaie à sa manière de comprendre les origines de la vie, l'être et le néant, bref, les problèmes que l'homme se pose de toute éternité. Toutefois, il n'est pas toujours aisé de discerner dans les jeux d'imitation, ceux inspirés par les actes profanes quotidiens (comme le jeu de la marchande évoqué au bas de la toile de Bruegel, dans le coin droit) et ceux inspirés par des rites religieux, les limites qui les séparent étant extrêmement floues. Et si certains jeux de fiction représentés sur ce tableau frappent par leur caractère purement imitatif (par exemple le cortège de baptême, au premier plan à gauche, ou la procession, à l'angle de la clôture), il ne faut pas croire pour autant que l'enfant se borne à copier les gestes qu'il a observés chez l'adulte. Il ne s'agit pas de cabotinage ou de singerie. Loin d'être superficielle, cette imitation répond au contraire à un besoin profond. Comme chez les hommes primitifs, la pensée de l'enfant à cette époque est imprégnée de conceptions prélogiques ou magiques. L'enfant, incapable d'analyse et de synthèse, confond encore les mondes réels et fictifs. On sait que le langage mimique précède le langage parlé, on sait aussi que même chez l'homme civilisé, ce n'est pas la parole qui traduit avec le plus de vérité et le plus spontanément ses états émotionnels, mais bien les réactions corporelles, c'est-à-dire la mimique. L'enfant exprime fréquemment par ses actes et ses pantomimes les questions qu'il se

lange to fight. The attempt of several players to gain possession of the token of power might imply a symbolic struggle between children for the succession of the father.

One of the favourite pastimes of children consists in imitating the parents' everyday actions or their religious rites. In doing so the child overcomes the apparently unsurmountable barriers set up between him and the big grown-up people, and between his own inability and their "perfection". In imitating their doings he playfully makes himself their equal.

That boys in ancient Greece used to imitate their fathers on horseback is obvious from many sources, but the fact is also reported that Alcibiades was wont to ride a hobby-horse together with his little son and that Socrates would frequently take part in his children's games. Homer, Plato, Lucianus and Virgilius mention different kinds of games played with spinning tops and Schlieman discovered some earthen tops among the implements excavated at Troy. Nearly all the primitive races used spinning tops as a magic implement to foretell the future, although the top was also widely known as a toy for children.

In their games children also refer to problems that call their special interest. Their choosing of such subjects as wooing, wedding, birth and death, is their way of coping with the secrets of evolution, existence and decay. To make a difference between the imitation of everyday actions such as playing shop (in Bruegel's picture at the right hand bottom corner) and the enacting of conventional religious rites is not always easy as these actions often overlap. If in Bruegel's painting children play certain games as for example the enacted Christening of a child (foreground, left), the procession (at the corner of the garden fence) and others with the seriousness of an actual rite, then they do so also—but not exclusively—because they have seen grown-up people perform such ceremonies and try to imitate every gesture. These actions appeal to a child. A child's mind works very much like the minds of primitive races. His thinking is not yet logical and he feels attracted by everything magical. At this stage of evolution the ego is not yet fully developed and the inside world not clearly segregated from the outside. A child ponders over his impressions, but logical deductive thinking is still foreign to him. He has to act. The language of gestures is older than the language of words and even cultured people will express their emotions more quickly and

um Diesseits und Jenseits sehr oft in Handlungen und Gebärden, projiziert seine Gefühle in die Umwelt, die belebte wie die unbelebte. Was hier entwicklungsbedingter und deshalb natürlicher Ablauf ist, wie beim Menschen auf der Stufe der Naturvölker, erlebt der gesunde Mensch im Traumgeschehen, der Neurotiker in seinen Phantasien, der Geisteskranke im Wahn. Diese Erkenntnis lässt uns das kindliche Bedürfnis nach Symbolspielen erklären. In einer Art Wiederholungsdrang werden eindrucksvolle Erlebnisse immer wieder aufs neue «gespielt» und dadurch abregiert. Es ist doch so: dem Machtwillen des Kindes steht die (scheinbare) Allmacht der Erwachsenen gegenüber. Die Reaktion des Kindes ist oft ein Versuch, seine aggressiven oder angstbetonten Gefühle im Spiele zu bändigen, abzuführen. Es setzt seiner physischen Machtlosigkeit die psychische Allmacht entgegen.

Versuchen wir noch ein Bruegelsches Kinderspiel — eines, das kaum noch bekannt ist — näher zu betrachten. Neben dem Gartenzaun, links im Bild, haben sich zehn Kinder in zwei Reihen auf den Boden gesetzt, strecken ihre Beine gegeneinander, während andere Spieler versuchen müssen, zwischen dieser Beinbarrikade unbehellig durchzukommen. Die auf dem Boden Hockenden bemühen sich, die darüber Wegschreitenden zu Fall zu bringen. Es dürfte sich hier um die Verharmlosung des beim Militär üblichen Spiessrutenlaufens handeln und ein ausgesprochenes Strafspiel sein. Ernst Ludwig Rochholz — der als erster sein Augenmerk auf die kulturellen Inhalte des Kinderspiels lenkte — berichtete in seinem 1857 erschienenen Werk «Alemannisches Kinderlied und Kinderspiel» von zwei Spiessrutenlaufspielen, dem «Durch die Mütsche laufen» oder «Durch den Knüttliswald». Beide Male handelt es sich um Strafen für die Verlierer anderer Spiele. In Holland war, wie in vielen anderen Gegenden, das «door de spitsroeden loppen» gleichfalls die Strafe für die Verlierer des Brückenspiels (als holländische, London-, goldene oder faule Brücke bezeichnet). Es handelt sich bei der Unterhaltung um jenes Spiel, bei dem sich zwei Kinder die Hände gaben, diese zu einer Torwölbung erhoben, unter der die Gefährten durchzuschreiten hatten. Unvermutet wurde das Händepaar gesenkt, und der also Gefangene musste sich entscheiden, hinter welchen der beiden Fänger er sich stellen wollte. Waren alle Kinder gefangen, dann hielten sich die beiden Gruppen an ihrem Vordermann fest, und nun gab es ein kräftiges Ziehen. Wer dabei verlor, musste Spiess-

pose sur ce monde et sur l'autre et la réponse qu'il leur donne. Son mécanisme de projection étant universel, il prête ses propres sentiments aussi bien aux êtres qu'aux objets qui l'entourent. Et ce qu'il éprouve à l'âge du «préconcept», à ce stade normal du développement génétique de sa psychologie où la pensée est syncrétique comme celle des primitifs, l'adulte sain l'éprouve également dans ses rêves, le névrosé dans ses fantasmes, l'aliéné mental dans ses divagations. Fort de cette constatation, on s'explique mieux le besoin qu'a l'enfant de se livrer à des jeux chargés de symboles. En effet, c'est en revivant continuellement dans ses jeux des événements qui ont provoqué en lui un choc émotionnel qu'il parvient à le surmonter par assimilation. L'enfant aspire à la puissance, mais son ambition se heurte à la toute-puissance (apparente) de l'adulte. Le jeu devient dès lors un moyen de réagir contre les sentiments d'agressivité ou d'anxiété que le monde adulte suscite en lui et il lui permet de se complaire dans une illusion qui compense son infériorité physique.

Continuons notre examen et voyons également de plus près un autre jeu reproduit par Bruegel et qui a, lui aussi, pour ainsi dire totalement disparu. Sur la gauche du tableau, on remarque à côté de la clôture dix enfants assis par terre, face à face sur deux rangs. Leurs jambes allongées forment une barricade qui doit être franchie par d'autres enfants. Il s'agit sans doute d'une pénitence infligée dans les jeux et dérivant d'une peine disciplinaire militaire connue dans les régions d'expression allemande sous le nom de «Spiessrutenlaufen» (la peine du passage par les verges). Ernst Ludwig Rochholz — qui fut le premier à se pencher sur l'aspect culturel des jeux d'enfants — parle de deux jeux analogues dans son ouvrage paru en 1857, qui constituent également des pénitences infligées aux perdants d'autres jeux. Il existait en outre, notamment en Hollande, un jeu appelé «door de spitsroeden loppen» qui servait de pénitence aux perdants du jeu bien connu en France sous le nom de «pont pourri» (sur l'air de «Enfilons les aiguilles de bois»). Deux enfants se prenant par les mains élèvent leurs bras en forme d'arcade sous lequel doivent passer leurs camarades. Lorsque, laissant brusquement retomber leurs bras, ils emprisonnent l'un d'eux, celui-ci doit opter pour un camp ou pour l'autre. Une fois tous les joueurs prisonniers, les deux camps font la chaîne et mesurent leur force, les vaincus devant ensuite franchir le mur formé par le camp victo-

more openly by mimicry and gestures than by words. A child answers the questions of the present world and the hereafter by actions and gestures. He projects his sensations into the surrounding world, the living as well as the dead. This is a natural course of evolution and therefore typical for people of primitive races as well. A man of normal good health experiences these things in his dreams, a neurotic in his fancies, an insane person in his fantastic visions. This explains the children's predilection for symbolic games. In their eagerness for repetition they enact again and again certain experiences that impressed them particularly and in doing so they work them off. The child's will to power finds itself in opposition to the (apparent) omnipotence of the adults. In reaction the child often makes the attempt of working off his aggressiveness or fear in games. He opposes psychological omnipotence to his physical impotence.

Let us now try to examine another game depicted by Bruegel which is rarely played nowadays. Next to the garden fence at the left hand side of the picture we see ten children sitting in two rows on the ground and stretching their legs to one another, whereas other children have to try to get through this barrier. Those sitting on the ground try to make the runners fall. This looks like a harmless way of running the gauntlet and is probably meant as a playful punishment.

In his book «Alemannisches Kinderlied und Kinderspiel» (Children's songs and games in Southern Germany) published in the year 1857 Ernst Ludwig Rochholz — the first writer to call the reader's attention to the cultural value of children's games — points to two playful variations of running the gauntlet, which he calls «Durch die Mütsche laufen» or «Durch den Knüttliswald» (running through the wood of sticks). They are the punishment for the losers of other games. Also in Holland, as in many other countries, «door de spitsroeden lopen» (running through the pointed sticks) is the punishment of the losers in the game of the Bridge (also called the Dutch, the London, the golden or the rotten bridge). Two children take each other's hands and hold them up in such a manner as to form a gate through which the other children will pass. Suddenly the two pairs of hands come down to catch one of the runners and the prisoner is given the choice of placing himself behind the one or the other of his catchers. When all the children are caught the two groups form two teams in which every child holds on to the one in front. Thus holding on the

ruten laufen durch die andere Gruppe hindurch, die sich mit Plumpsäcken bewaffnete und mit geknoteten Taschentüchern auf die Durchlaufenden einhieb. Weitere aggressive Spiele stellen das Turnieren mit Windrädchen dar – ein Abbild wirklicher Turniere –, die Reiterwettkämpfe (im Zentrum des Bildes). Diese sind schon 2000 v. Chr. auf ägyptischen Felsreliefs verewigt worden, wie sie später auch, wie Pollux meldet, bei den Griechen üblich waren. Ein Imitationsspiel der Erwachsenen stellt das Bockspringen (rechts vom Reiterwettkampf) dar. Wenn wir wissen, dass es schon im antiken Rom künstliche Pferde gab, an denen die Reiterei Auf- und Abschwünge übte, so verstehen wir, dass die Kinder dies auf einfachere Art nachzuahmen suchten. Überhaupt gehen viele Knabenspiele auf militärische Ursprünge zurück: neben dem schon erwähnten Turnier das Erstürmen von Schnee- oder Sandburgen (links oben neben dem Hausgiebel) und die nicht von Bruegel dargestellten verschiedenen Arten des Schiessens mit Bogen und Armbrust. Vielleicht geht das (rechts bei dem langen Holzbalken) dargestellte Hobeln auf eine militärische Strafe zurück. Auch hier dürfte es sich um eine Strafe handeln. Vier Knaben halten einen fünften an Armen und Beinen fest, schwenken ihn hin und her und lassen ihn wohl zeitweise am Balken anstossen. Im französischen Saitonge (Dép. Charente Maritime) herrschte ein ähnlicher Brauch bei der Weinlese, und der schweizerische Spielforscher Jean-Baptiste Masüger überliefert uns Spiele aus dem Vorderrheintal (Graubünden) ganz ähnlichen Charakters als «Vannar». In Disentis spielten das sogar die Mädchen.

Rechts am Bildrand gibt Bruegel eine Handlung wieder, wo fünf oder sechs Kinder ihre Hände auf den Kopf eines in der Mitte stehenden Kindes legen. Hans Sachs erwähnt es «dein rotten kamp schütteln», «pirnbaum zurütteln» und «putzpirn». Rabelais nennt es in seinem Spielverzeichnis aus dem 16. Jahrhundert als «au poirier», und Claude Bouzonet Stella stellte es 1657 auf einem Kupferstich dar. Im Egerer Fronleichnamspiel aus dem Jahre 1480 wurde es szenisch bei der Verhöhnung Christi als «putzpirn» dargestellt. Der verurteilte Heiland wurde hier an Haaren und Bart gezupft, deswegen nennt Fischart diese Strafe auch «Harlin zupffen».

Bei der Besprechung solcher derben Spiele werden uns die darin zum Ausdruck gelangenden erschreckenden Aggressionen bewusst. Es ist nicht immer ganz leicht zu unterscheiden, wo die Aktivität, das gesunde Kräften messen auf-

rioux armé de mouchoirs à nœuds. Les tournois opposant des combattants armés de moulins – fidèle imitation des véritables tournois – ainsi que le «jeu de cheval fondu» (au centre du tableau) appartiennent également à la catégorie des jeux permettant à l'enfant de satisfaire ses tendances agressives. Immortalisés par les bas-reliefs égyptiens déjà 2000 ans av. J.-C., ils furent, selon Pollux, également très en vogue plus tard chez les Grecs. Le jeu de saute-mouton (à droite des joutes équestres) est, lui aussi, l'imitation d'un exercice pratiqué par les adultes. Il s'inspire notamment de celui auquel se livraient les cavaliers dans la Rome antique pour apprendre, à l'aide de chevaux de bois, à se hisser sur leur monture et à en descendre. Beaucoup de jeux de garçon ont une origine militaire. C'est le cas des joutes évoquées ci-dessus ainsi que de l'assaut des châteaux forts construits avec du sable ou de la neige (en haut à gauche, à côté du pignon de la maison) et de diverses sortes de tir à l'arc et à l'arbalète qui ne figurent pas sur le tableau de Bruegel. Peut-être est-ce également celui de la pénitence reproduite à droite près du long madrier?

Quatre garçons tiennent fermement un cinquième par les bras et les jambes et le balancent en le cognant de temps en temps contre la poutre. On connaissait dans la Saintonge (Charente-Maritime) une coutume analogue pratiquée pendant les vendanges, et des jeux semblables très populaires dans la vallée du Rhin antérieur (Grisons). A Disentis, les filles elles-mêmes y jouaient volontiers.

A droite du tableau, le maître flamand a représenté cinq ou six gamins qui ont placé leurs mains sur la tête d'un camarade debout au milieu d'eux. Hans Sachs donne différents noms à ce jeu, que Rabelais intitule «au poirier» dans son répertoire de jeux du XVI<sup>e</sup> siècle, et qui figure sur une eau-forte de 1657, due à Claudine Bouzonet Stella. On le retrouve sous le nom de «putzpirn» dans le jeu de la Fête-Dieu d'Eger, en 1480, dans l'épisode des insultes au Christ, auquel on tire barbe et cheveux.

Ces jeux brutaux nous montrent les manifestations d'une violente agressivité et il n'est pas toujours aisé de distinguer où s'arrête le besoin d'action qui s'y exprime, la saine épreuve de force, et où commence le combat véritable. Il est notoire que l'agressivité est l'élément principal de bien des jeux. La limite entre la libération naturelle des tendances agressives et l'attaque qui sort du cadre du jeu se situe là où le besoin d'action dégénère en haine destructrice. Les ex-

two teams pull, and the team that loses its ground has to run through the rows formed by the winning team whose members armed with knotted handkerchiefs or little bags attached to sticks thrash down on the runners. Other games of a rather aggressive nature are tournaments with little fans as represented in the centre of the picture—an imitation of the real tournaments practised by the knights. Representations of such games were found on Egyptian reliefs of the second millennium B.C. and were, as Pollux mentions, also familiar to the Greeks. Vaulting over the buck-horse is an ancient sport. The Romans used to have such wooden horses on which riders practised mounting and dismounting and it is understandable that children were soon to imitate this exercise in a simplified manner (in our picture at the right hand side of the riders' contest). Military exercises of all kinds have always been enacted by boys and another game of this sort which Bruegel depicts is the assault on sand or snow castles (left hand top near the gable-roof). To this one might add long-bow and crossbow shooting which Bruegel has omitted in his painting. Another sort of punishment for the losers of a previous game which might also have its origins in some military practice is shown at the right hand side of the picture near the long wooden beam. Four boys are holding a fifth by the arms and legs, swinging him probably from time to time against the beam. A custom of this sort has survived at Saintonge, in the Département Charente Maritime in France during the vintage and Jean Baptiste Masüger, a Swiss writer who takes particular interest in ancient games reports similar entertainments from the valley of the Upper Rhine where this game is called «Vannar» in Romanch, the ancient native language, and at Disentis (Grisons) even girls go in for that kind of sport.

Near the right hand border of his picture Bruegel depicts a game in which five or six children place their hands on the head of a boy standing in their midst. The German poet Hans Sachs mentions such a game which he calls «dein rotten Kamp schütteln» (shaking thy red crest) «pirnbaum schütteln» (shaking the pear-tree) and «putzpirn» (idem). The French poet Rabelais also mentions it in his list of games of the 16th Century and calls it «au poirier» (at the pear-tree) and Claudine Bouzonet Stella represents it in a copper engraving dated 1657. In a play on Corpus Christi Day in the year 1480 this «putzpirn» was enacted on the scene at Eger, symbolizing the mockery Jesus Christ had to undergo at the hands of

hört und der ernste Kampf beginnt. Es ist offenkundig, dass in vielen Spielen Angriffslust das wichtigste Element darstellt. Die Grenze zwischen natürlicher Aggressionsabfuhr im Spiel und einem Angriff, der nichts spielerisches mehr in sich trägt, ist dort, wo die Aktivität in zerstörerischen Hass ausartet. Wutausbrüche führen zum Abbruch eines jeden Spiels. Zulliger schrieb 1932, wenn er als Leiter einer Schulklasse aufgestaute Triebenergie wahrnehme, dann beuge er Explosionen vor, indem er vermehrte Aktivität fördere, nämlich zuerst grobschlachte Spiele machen lasse, wie Schinkenklopfen, Pferdchen-Kämpfe, im Winter Schneeballschlachten, Eroberungen von Schneeburgen.

Ein Spiel, das wir alle noch aus eigener Anschauung kennen, hinter dem aber mehr steht, als wir im allgemeinen glauben, ist das Blindekuhspiel (auf Bruegels Bild links bei der dunklen Mauer). Es war schon im alten Hellas unter dem Namen «eherne Fliege» heimisch, ist fast in allen Ländern Europas noch lebendig, merkwürdigerweise überwiegend mit Tiernamen bezeichnet: «Blinde Kuh», «Blinde Maus», «Blinde Eule», «Blinde Ziege», «Blinde Katze» usw. Vielleicht wurden ursprünglich diese Tiere mit einfachen Masken dargestellt, später bloss mit einer Binde verummumt oder indem man dem Fänger die Kapuze übers Gesicht zog. Dass es sich dabei um Dämonen handelt, schliessen wir daraus, dass die «Blinden» vielerorts Menschenfleisch zu fressen suchen.

Gertrud Züricher hat zu Beginn unseres Jahrhunderts noch in Bern ein Spiel gesehen, bei dem die «Blinde» als Hexe auftrat und in einer hübschen Wechselrede, die sich wie ein dramatisiertes Märchen ausnimmt, dürstet die Hexe nach «Menschenblut», will den «Menschen die Augen ausstechen». Ganz ähnlich mutet ein Spiel in Cornwall an. In solchen Spielen erleben die Kinder wie im Märchen gefahrlos die «süsse Angst» vor dem Übersinnlichen. In den magisch mythischen Spielen dürfen Kinder die in jedem Menschen innewohnenden archaischen Reaktionsformen ausleben.

Die vielen Tiernamen, die beim Blindekuhspiel vorkommen, lassen uns auch an das Totemtier denken. Dieses wird von den Ur- oder Naturvölkern verehrt als Stifter des Stammes, gilt als Ersatz für den Urvater. Wenn wir diesen Gedankengang weiter verfolgen, so können wir die Vermutung aufstellen, dass das Kind sich an die Stelle des Vaters gestellt hatte und dafür erblindete. Erblindung für unerlaubtes Schauen ist bekannt als mythisches Motiv (vgl. die Oedipus-Sage). Und

plosions de colère mettent fin à n'importe quel jeu. En 1932, Zulliger écrivait que lorsqu'il sentait dans sa classe une accumulation d'énergie réfrénée, il prévenait l'explosion en incitant ses élèves à se libérer par des jeux violents.

Il est un jeu que nous connaissons tous par expérience, dont les origines et les mobiles sont plus complexes qu'on ne l'imagine communément. C'est celui de colin-maillard (sur la gauche du tableau, près du mur sombre). Populaire dans la Grèce antique déjà sous le nom de «mouche d'airain», il existe encore dans presque tous les pays. Dans les régions d'expression allemande, on lui donne généralement le nom d'un animal auquel on accole l'épithète «aveugle». Ainsi: la «vache aveugle», la «souris aveugle», etc. Peut-être ces animaux étaient-ils à l'origine représentés par un masque sommaire. Plus tard, on banda les yeux ou on abaissa le capuchon sur le visage de celui qui devait essayer d'attraper les autres à tâtons. On peut déduire de ces différents noms qu'il s'agit de la représentation de démons, car il était fréquent de croire que les aveugles recherchaient la chair humaine.\*

\* Note du traducteur: Une légende liégeoise conte qu'un guerrier de Liège, Colin, fait chevalier en 999 par le roi Robert le Pieux, fut surnommé Maillard à cause du maillet dont il s'armait. Ayant eu les yeux crevés au combat, il continua à frapper sans y voir: telle serait l'origine du jeu dit de colin-maillard.

Gertrud Züricher a vu encore au début de ce siècle, à Berne, un jeu dans lequel l'«aveugle» apparaît sous la forme d'une sorcière qui réclame «du sang humain» et veut «crever les yeux des hommes». On retrouve un jeu analogue en Cornouailles. Dans ces jeux comme dans les contes de fées, les enfants peuvent goûter le délicieux sentiment de peur que suscite le surnaturel.

Les noms d'animaux variés que l'on donne en allemand au jeu de colin-maillard font également penser au totem vénéré par les peuplades primitives en tant qu'ancêtre de la tribu. Et il suffit de poursuivre ce raisonnement pour en conclure que l'enfant a pris la place du père, ce qui l'a rendu aveugle. On sait en effet que la cécité en tant que punition pour avoir bravé l'interdiction de regarder (cf. la légende d'Œdipe) est un thème mythique. L'enfant, donc, placé dans un état d'infériorité, doit tenter de trouver une nouvelle victime qui le délivrera de cette malédiction. On voit sur le tableau de Bruegel (à droite du jeu de saute-mouton, au milieu de la toile), un autre enfant qui a été aveuglé à l'aide d'un

the soldiers. They pulled the condemned Saviour's hair and beard, and therefore Fischart refers to this punishment as "Harlin zupfen" (hair pulling).

In examining such rough games we realize the somewhat horrifying aggressive tendencies in youth. It is not always easy to draw the line between an active and healthy competitive sport and actual fighting. It is obvious that many games are of an aggressive nature. Children give vent to their natural aggressiveness in harmless games. But such games cease to be harmless and playful if they run to destructive hatred. A game is no longer a game if the players fly into a passion. Zulliger wrote in 1932 that whenever he noticed an accumulation of wild instincts in his class-room, his preventive measures against explosions of rage consisted in arranging some games of the rougher kind such as hot-cockles, men on horse fightings, in winter snowball battles and the assault on snow-castles.

A game which is familiar to all of us and behind which there is more than one should think is blind-man's buff (in Bruegel's picture at the left near the dark wall). It was known already in ancient Greece under the name "bronze fly" and is still popular in almost all the countries of the world and goes under different (usually animal) names such as "blind cow", "blind mouse", "blind owl", "blind goat", "blind cat" etc. It is possible that in former times one of the players used to wear a mask representing such an animal and that later on the game was simplified by putting something over the catcher's eyes. That there is a daemonic element in it may be inferred from the fact that blind daemons frequently try to procure themselves human meat.

Gertrud Züricher reports of a game which she saw being played at Berne in Switzerland at the beginning of this century and in which the "blind" represented a witch. It began with a dialogue, some sort of a dramatised fairy tale. The witch thirsts for "human blood" and wants to "pluck out other persons' eyes". A similar game is reported from Cornwall. In such games children experience, like in fairy tales, without danger a "sweet fear" of the supernatural. Thus in magic, mystic games the archaic forms of reaction that have survived in every man find their expression still today.

The various animal names used to describe this game also remind us of the Totem animal. It is worshipped by the primitive races as the founder of the tribe and is looked upon as a substitute for the great ancestor and forefather. In following up this idea we might come to

nun muss das Kind in dieser geschwächten Situation versuchen, ein neues Opfer zu finden, um von seinem Fluch befreit zu sein. Ausser beim Blindkuhspiel findet sich bei Bruegel noch ein Spiel, bei dem der eine Spieler das Gesicht mit einer Mütze bedeckt hat, also blind gemacht wurde (rechts neben dem Böckligumpen, Bildmitte). Die äussere Spielregel dieses «Hütlein, Hütlein, durch die Bein» oder «Lauf-Mond»-Spiels ist etwas anders, das Symbol ähnlich.

Es ist zu bedenken, dass sich in der Kinderwelt Urzeit und Zivilisation treffen. Was heute Mythos, Märchen und Spiel ist, war einmal Realität: Vatermord, Kindertötung, Inzest. Das Triebwesen Kind, das in einen Kulturmenschen umgewandelt werden muss, erfährt von seinen Eltern Gebote, Verbote, Versagungen. Der Erwachsene, vor allem der Vater, erscheint ihm riesenhaft, gottähnlich. In einer bestimmten Zeit der Entwicklung, der sogenannten Oedipus-Phase, fühlt das Kind sich vom gleichgeschlechtlichen Elternteil bedroht und möchte ihn beseitigen, um den gegengeschlechtlichen Elternteil ganz für sich allein zu besitzen. Die Hexe in dem erwähnten Spiel aus Bern trägt – ähnlich wie bei Hänsel und Gretel – deutlich kannibalistische Züge. Die Gefühle des Kindes den Eltern gegenüber sind ambivalent. Wie der Vater gleichzeitig allmächtig und Nebenbuhler ist, so verkörpert die Mutter Beschützerin, Nährerin, also Lebensspenderin, und in ihrer Macht über des Kindes Leben, ihrer Vorrangstellung beim Vater auch das Bedrohliche, die unheimliche Hexe. Die Beseitigungsbestrebungen des Kindes werden in den geliebten Feind verlegt, projiziert, der nur mit List und Magie überwunden werden kann. Zahllos sind die Märchen von Riesen und Hexen, welche die Kinder bedrohen und entweder von guten Geistern, Tieren oder gar vom Kind selbst mit Zauberkraften, da die physischen Kräfte fehlen, unschädlich gemacht werden können. Die Vorstellung des Kannibalismus trägt ebenfalls Zeichen der Gefühlsambivalenz, einesteils bedeutet das Einverleibtwerden Vernichtung, andernteils grösstmögliche Nähe.

Mit dem Hinweis auf einige der auf Bruegels Bild dargestellten Kinderspiele wurde der Versuch unternommen, die Motive, die dem Spiel ganz allgemein zugrunde liegen, zu beleuchten. Die Triebkomponenten, die das Spiel auslösen, wurden schon vom voranalytischen Deuter Karl Groos Ende des vergangenen Jahrhunderts hervorgehoben. Er spricht von natürlichen, ererbten Spieltrieben, Fortsetzung Seite 40

bonnet. Si les règles de ce jeu sont différentes, le symbole est le même.

Il ne faut pas oublier que l'on retrouve chez l'enfant les traits caractéristiques de l'être primitif et de l'être civilisé. Passés aujourd'hui dans le domaine des mythes, contes ou jeux, des crimes tels que le parricide, l'infanticide et l'inceste étaient jadis monnaie courante. L'enfant, être mû par ses instincts, doit devenir un homme civilisé, et les parents conduisent cette évolution par des ordres, des interdits, des refus. L'adulte, et plus particulièrement le père, apparaît à l'enfant comme un géant, une sorte de divinité. Dans la période de son développement où l'enfant souffre de ce qu'on appelle le complexe d'Œdipe, il se sent menacé par le parent de son sexe et souhaiterait l'écartier pour jouir du sentiment exclusif qui le lie au parent du sexe opposé.

Dans le jeu bernois mentionné plus haut – comme d'ailleurs dans le conte de Hänsel et Gretel –, la sorcière a des traits nettement anthropophages. C'est que les sentiments de l'enfant pour ses parents sont ambivalents. En effet, le père est à la fois un être tout-puissant admiré et un rival. Quant à la mère, elle protège, elle nourrit, elle dispense la vie; et par l'empire qu'elle exerce sur l'enfant, elle supplante le père tout-puissant et devient le personnage inquiétant de la sorcière qui incarne cette menace. Les tendances agressives de l'enfant seront reportées, projetées sur le parent jaloux qui ne pourra être vaincu que par la ruse ou la magie. Ainsi, il existe d'innombrables contes où un géant, une sorcière, menace un enfant et est mis hors d'état de nuire soit par des esprits bienfaisants, des animaux ou même par l'enfant lui-même, subitement doué de pouvoirs magiques à défaut de force physique. La représentation du cannibalisme est elle aussi une manifestation de l'ambivalence des sentiments, puisqu'il signifie à la fois la destruction et aussi la fusion du moi et de l'autre.

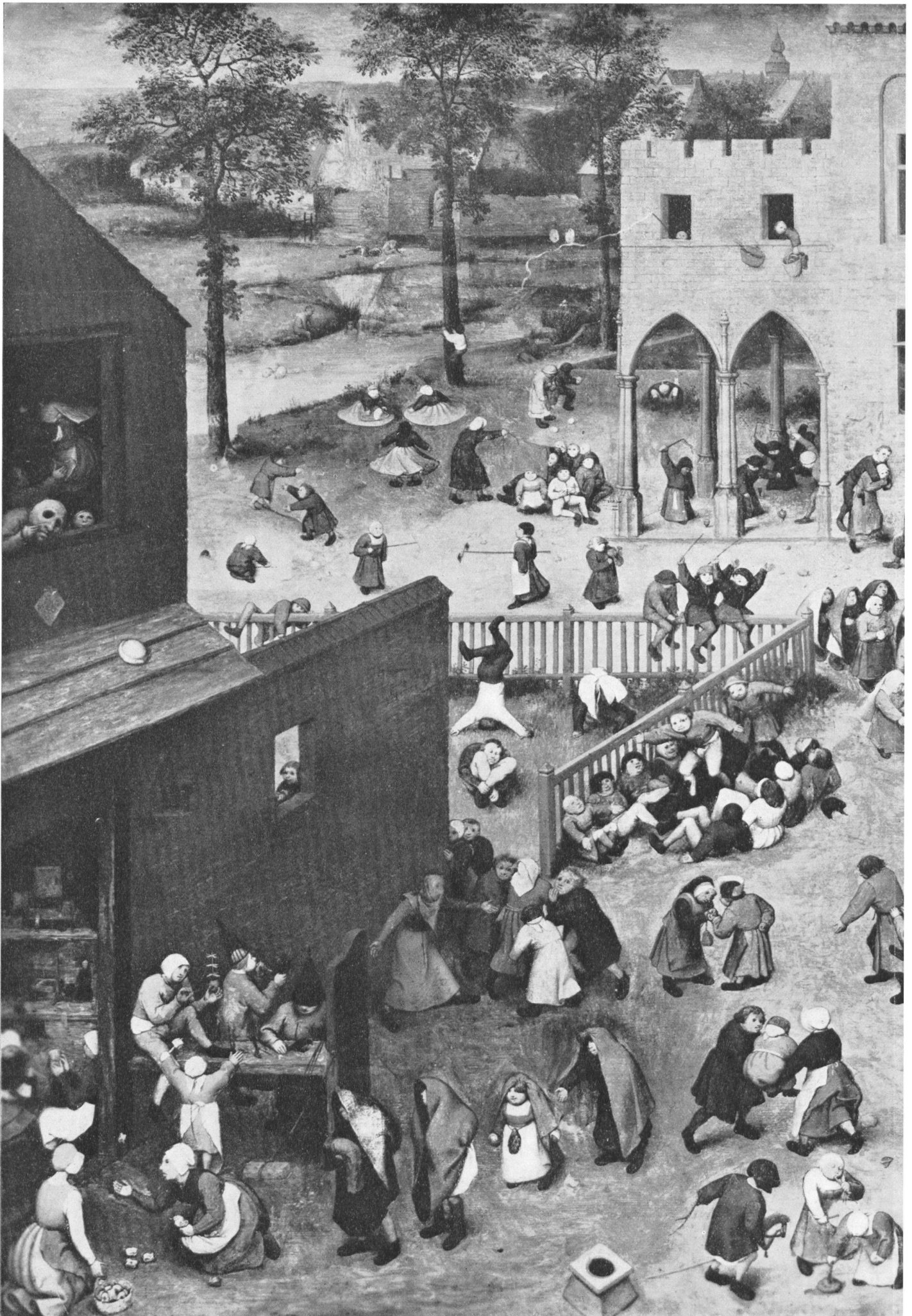
En examinant quelques-uns des jeux représentés par Bruegel, nous avons tenté de mettre en lumière les mobiles du jeu et son essence. Karl Groos, interprète préanalytique de la fin du siècle dernier, avait déjà révélé les caractères constitutifs des différentes tendances instinctives qui déclenchent le mécanisme du jeu. Il parle du besoin instinctif de jouer qui a engendré au cours des millénaires les diverses formes de jeux. Lorsqu'il évoque les jeux corporels, il n'a jamais à l'esprit uniquement les bienfaits physiques qui en résultent, mais il pense au contraire toujours à l'organisme Suite à la page 40

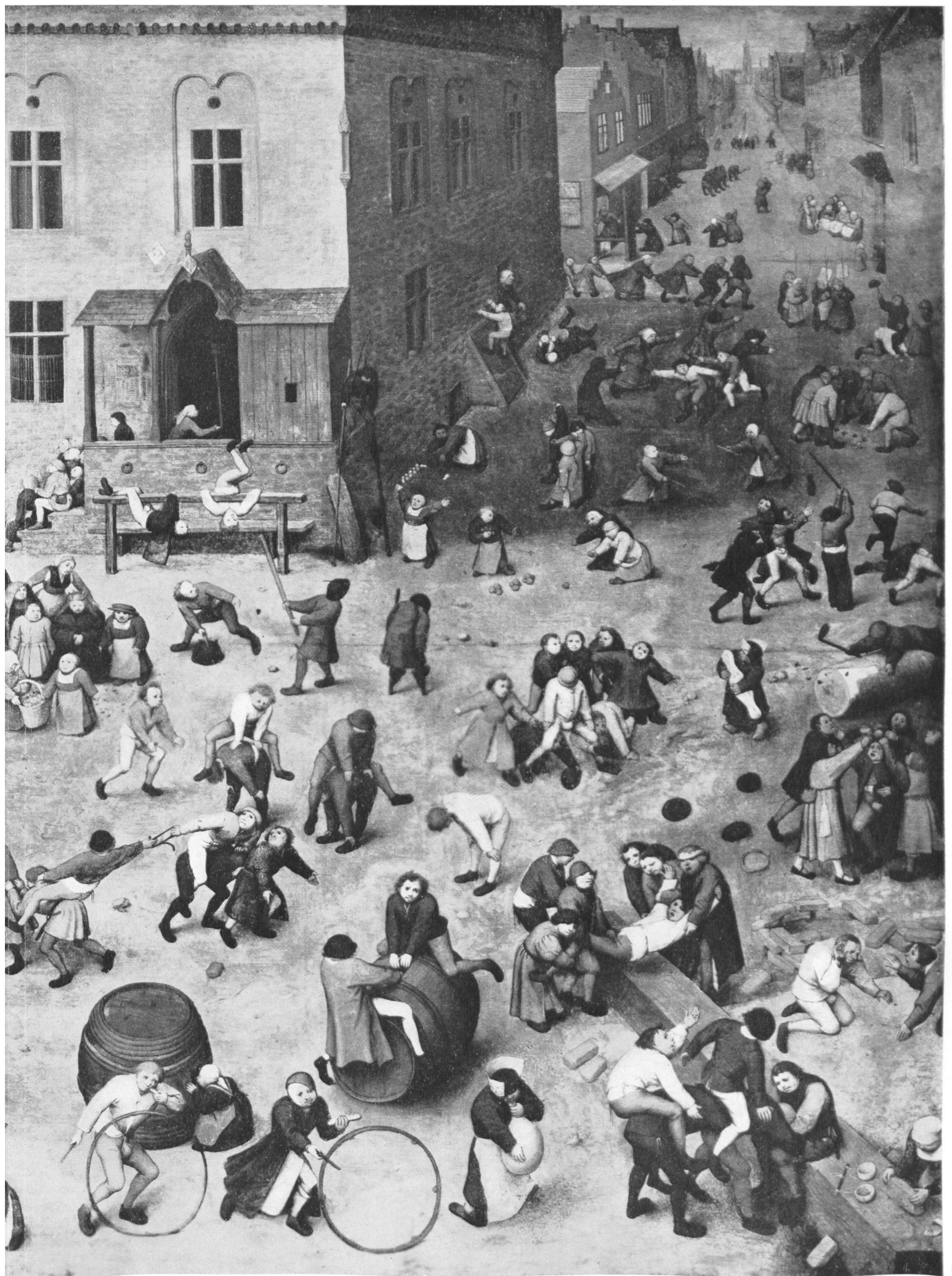
the assumption that the child had put himself in the place of his father and that for assuming unlawful powers he was struck with blindness. Such punishment for looking at things that one is not supposed to see is well known in mythology, for example in the Oedipus Saga. And now the child thus handicapped has to find a new victim to deliver him from this curse. Besides blind-man's buff Bruegel also shows another game in which one of the players has his face covered with a cap (centre of this picture, next to vaulting over the buck-horse). The rules of this game (course round the moon) are different, the motive is similar.

We have to bear in mind that in the realm of childhood the primeval world meets with civilisation. Things which are a myth, a fairy tale and a game today were once reality: parricide, infanticide, incest. The primitive child that has to be turned into a civilised human being is given orders by his parents, is told what to do and what not to do, and to put restraints upon his wishes. Adults are giants and father is almost like a god. At a certain period of his development, the so-called Oedipus stage, the child feels threatened by the parent of the same sex and wishes to dispose of him in order to have no one to claim any rights on the other parent of the opposite sex.

The witch in the game watched at Berne – just as the one in the tale of Hansel and Gretel – clearly has cannibalistic features. The way a child feels for his parents is ambivalent, i. e. there is a simultaneous operation in the mind of two irreconcilable wishes. Father is almighty and at the same time a rival; mother the protectress, who nourishes and gives life has, on the other hand, great power over the child and enjoys a privileged position with father; she therefore also personifies the ominous, the weird witch. The child's attempts to dispose of the parent are projected into the beloved enemy who can only be overcome by magic and cunning. There are countless tales of giants and witches threatening children, and they can only be destroyed by fairies, animals or the child himself on the condition that he be given magic powers as his physical strength would be inadequate. The very idea of cannibalism has its ambivalent features, as embodiment means destruction as well as the closest possible nearness.

In referring to children's games as depicted by Bruegel we made an attempt of elucidating the motives that form the basis of these kinds of pastimes. The Continued on page 40





## Was steckt hinter Kinderspielen?

## Les jeux d'enfants et leur sens profond

## What do the games of these children mean?

Schluss von Seite 16

von denen die erworbenen Spielformen die Folge seien. Wenn er von den Übungsspielen spricht, so meint er nicht nur die daraus resultierende körperliche Kräftigung, sondern umfasst immer den gesamten, nämlich den psychophysischen Organismus. Die Abfuhr von psychischen Spannungen im Tummeln, in der Bewegung also, lässt Kräfte frei werden, die der geistigen Entfaltung dienen.

Im kindlichen Spiel spiegelt sich die ganze Menschheitsentwicklung und Geschichte. Verschwundene Arbeitsverrichtungen, religiöses Brauchtum, Götter- und Dämonenglaube, Liebes- und Brautzauber, Erntesitten, Begräbniszeremonien und noch vieles andere wird spielend erlebt. Ähnlich wie im Märchen, jedoch aktiver, wird zeitloses Kulturgut aufgenommen und verarbeitet.

Fin de la page 16

dans son ensemble, soit psychosomatique. Dans ses ébats, l'enfant libère des tensions psychiques et donne ainsi libre cours à des forces qui servent son développement mental.

Le jeu de l'enfant reflète toute l'évolution et l'histoire de l'humanité. Procédés de travail aujourd'hui disparus, rites religieux, croyances aux divinités et aux démons, mystères de l'amour et de l'hymen, coutumes du temps des moissons, cérémonies funèbres et tant d'autres usages et pratiques de la vie des hommes se retrouvent dans les jeux des enfants. Plus vivants que les contes, ils rassemblent comme eux les trésors éternels de la civilisation.

Conclusion from page 16

component conative elements that find their expression in games were already emphasised by the pre-analyst Deuter Karl Groos at the end of last century. He speaks of a natural, hereditary instinct to play, resulting in the familiar forms of games. When referring to games as an exercise he means more than mere physical training; he always brings these games into relation with the entire psycho-physical organism. In these bodily exercises psychical tensions are worked off in motion and make energy free which contributes to spiritual development.

Children's games reflect the entire development of mankind and its history. Obsolete working functions, religious customs, acts of worship of pagan gods and demons, ceremonies of courting and wedding, harvest-customs, funeral ceremonies and a good many other rituals are manifested in games. As in fairy tales, but in an active manner, an age-old inheritance of culture is thus absorbed and expressed.

## Buchbesprechungen

Fortsetzung von Seite 36

In deutscher Sprache erschienen:  
«Gärten für uns»

von Dr. Alois Bernatzky

C. Bertelsmann Verlag

Gütersloh 1962

220 Seiten mit 27 Farb- und 85 Schwarzweiss-Fotos und 100 Zeichnungen.  
DM 16.80

Der bekannte Verfasser und der leistungsfähige Verlag haben zusammen ein schönes und reich ausgestattetes Buch herausgebracht, das sich hauptsächlich an die Gartenbesitzer und solche, die es werden wollen, wendet und ihnen helfen will, den eigenen Garten auszudenken.

Dem Gartenarchitekten kann es im Gespräch mit seinen Bauherren ein wertvoller Helfer sein, auf den er sich verlassen darf, denn der Verfasser schöpft aus reichen Kenntnissen und grosser Erfahrung. Er scheut sich auch nicht, auf Probleme von einigen Gartentypen einzugehen, die sonst in der Gartenliteratur eher zu kurz kommen, nämlich den Reihenhäuser- und den Vorgarten, «kleine Gärten in der grossen Stadt» und Wochenendgärten. Darum ist das Buch auch für den Fachmann wertvoll.

## Livres

Fin de la page 36

du style dans les chapitres où l'auteur exalte son amour et son respect de la Création. Schweizer

A paru en allemand

«Gärten für uns» (Des jardins pour nous) par le Dr Alois Bernatzky

Aux Editions C. Bertelsmann

Gütersloh 1962

220 pages, 27 photos en couleurs et 85 en noir et blanc. 100 dessins. DM 16.80.

Les efforts conjugués de cet auteur réputé et de cette entreprenante maison d'édition ont permis la publication d'un ouvrage richement illustré qui s'adresse principalement aux propriétaires de jardins ainsi qu'à ceux désireux de le devenir, auxquels il suggère de fort intéressantes solutions.

Cet ouvrage, qui témoigne d'une grande érudition allée à une longue expérience, constitue également un auxiliaire précieux et sûr pour les architectes-paysagistes. L'auteur n'hésite pas à aborder les problèmes posés par différents types de jardins que les ouvrages spécialisés ont trop tendance à négliger. Il s'agit des jardins alignés devant des rangées de maisons, des jardins séparant les maisons de la rue, des «jardins dans les grandes cités», et des jardins de week-end. Aussi, répétons-le, les professionnels le liront également avec profit.

## Books

Conclusion from page 36

attention we would especially call to those chapters in which he speaks of his beloved landscape, of living things, of soil and water, bush and tree, in a language and a style inspired by Goethe.

Schweizer

Books published in German

Gardens for all (Gärten für uns)

By Dr. Alois Bernatzky

Publishers: C. Bertelsmann, Gütersloh, 1962. 220 pages, 27 colour photographs, 85 black and white photographs, 100 drawings. Price DM 16.80.

A well known author and an efficient firm of publishers have brought forth a fine, richly illustrated book for garden owners and future amateurs who will find the suggestions it contains most helpful when planning their own gardens.

It can also be most welcome to the garden architect when discussing plans with his client, and he can fully rely on the author's wide experience and thorough knowledge of his subject. He also fully deals with problems to which other books of this kind pay but little attention, namely the front gardens of houses standing in rows, the small gardens in large towns and the weekend gardens. Thus this book will also be appreciated by experts.

R. A.