

Zeitschrift: Schatzkästlein : Pestalozzi-Kalender
Herausgeber: Pro Juventute
Band: - (1918)

Artikel: Das Hornussen : ein echt Schweiz. Nationalspiel
Autor: [s.n.]
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-989083>

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

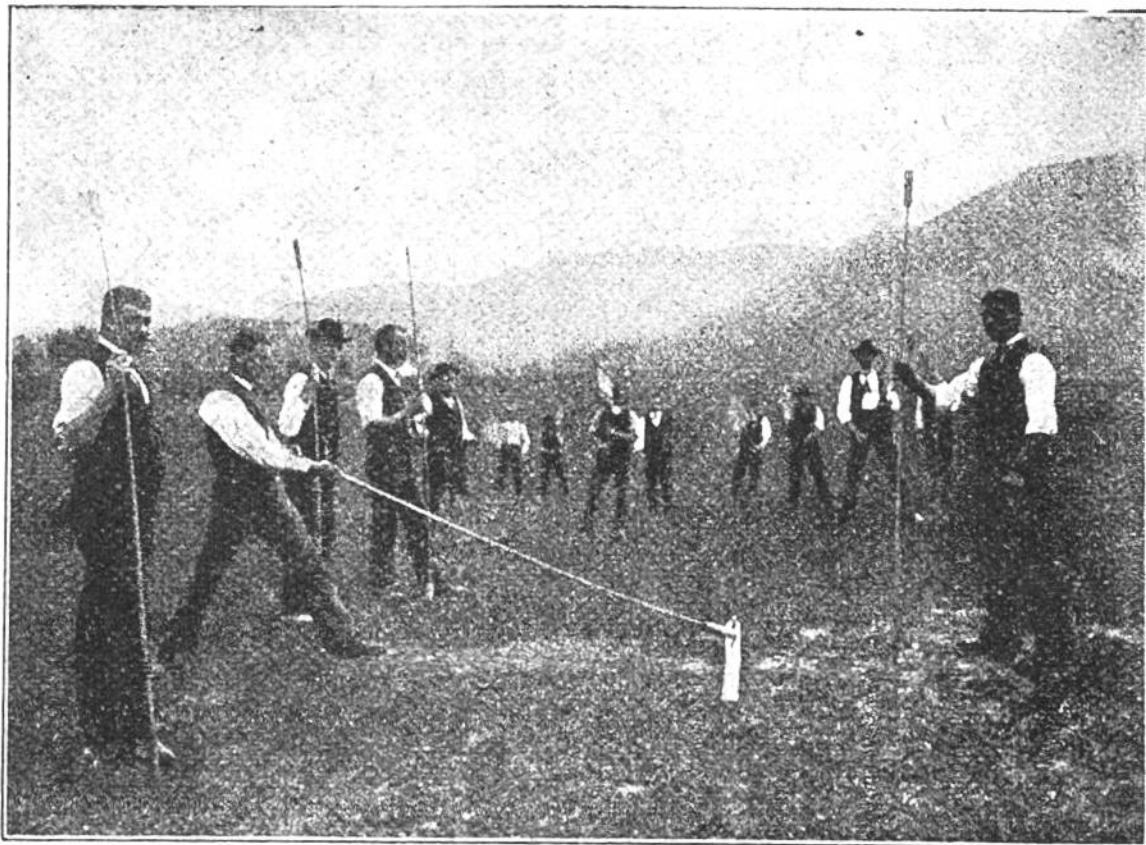
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées 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: 14.01.2026

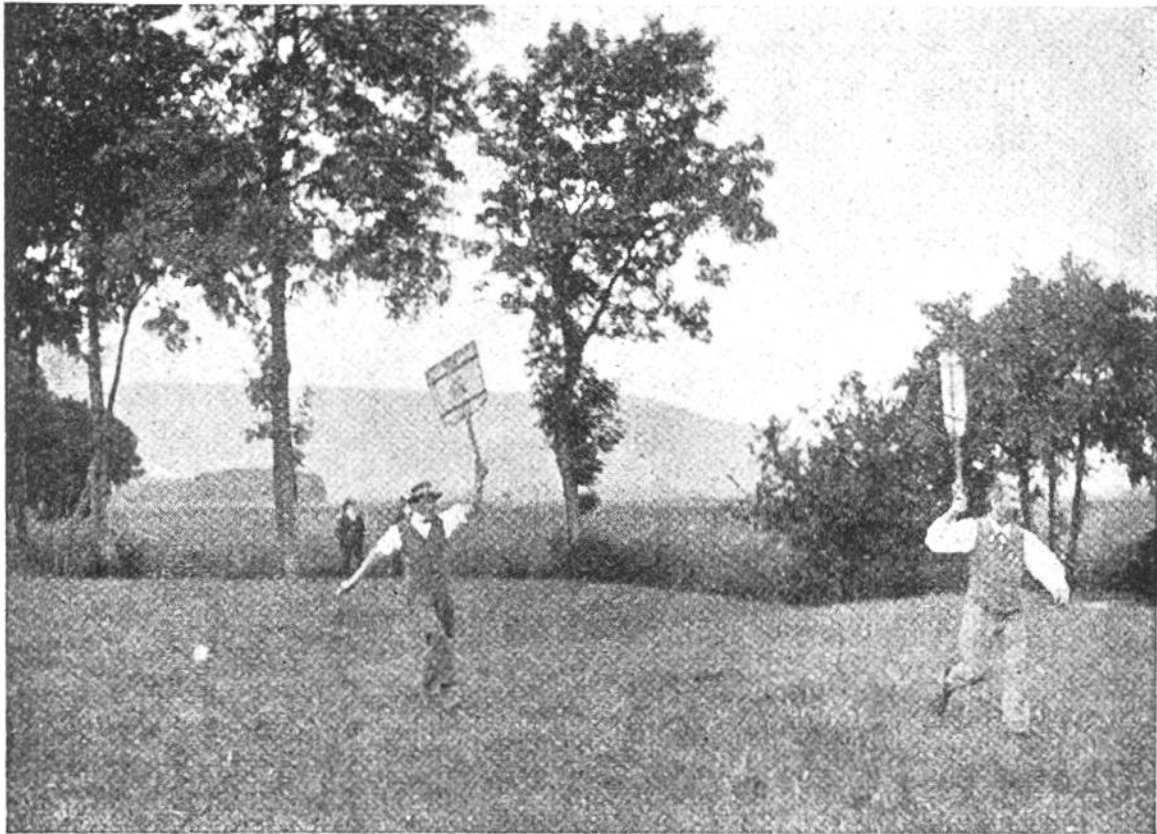
ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



Fertig zum Spiel!

DAS HORNUSSSEN, EIN ECHT SCHWEIZ. NATIONALSPIEL.

Wenn euch ein sonntäglicher Ausflug in die schönen bernischen Landschaften, in das waldgrüne, anmutige Hügelland des Emmentals führt, so seht ihr bisweilen, hauptsächlich zur Herbstzeit, auf einer Matte oder einem Höhenzug 10 bis 18 Mann hemdärmelig, ein hölzernes Brett in der Hand haltend und mit Sperberaugen vorwärts blickend, in einem gewissen Abstand hintereinander stehn. Mit einem Male kommt Leben und Bewegung in diese Männer; das euch von der Strasse aus unsichtbare kleine Ding, das blitzschnell und in kühnem Bogen durch die Luft fliegt, ist von den Spielern entdeckt worden. „Da, da, höch, höch, hingerus!“ tönt es aus voller Kehle; etliche Bretter (Schindeln) wirbeln haushoch in die Luft empor; 3 bis 4 Spieler springen behende nach einem bestimmten Punkte hin und suchen mit ihren Schindeln den kühnen Flieger zu erjagen. Ein an unser Ohr dringender scharfer Schall sagt uns, dass er zur Strecke gebracht und vor dem auf den Boden Fallen in



Der Hornuss wird gesehen.

seiner Bahn aufgehalten worden ist. Ein Jauchzer erschallt! Womit vergnügen sich denn diese Jünglinge und Männer, die von Gesundheit strotzen, aus deren Augen Frohsinn blickt?

Sie hornussen!

Das Hornussen ist eines unserer schönsten und verbreitetsten volkstümlichen Spiele, das wahrscheinlich in der Nähe von Burgdorf zuerst gepflegt wurde, sich von dort aus allmählich verbreitet hat und sich noch heute im Kanton Bern grosser Beliebtheit erfreut, und mit Recht! Das Hornussen verdient vermehrte Bedeutung und Verbreitung. Es schärft das Auge, macht eine sichere Hand, fördert Mut, Kraft und Gewandtheit in seltenem Masse und übt auf die Bewegungs- und Atmungsorgane, ohne Überanstrengungen zu



Kampfrichter.



Der Spieler holt den Hornuss hoch aus der Luft herunter.

bewirken, einen wohltätigen Einfluss aus. Das ursprünglich bernische Spiel ist nun durch ausgewanderte Berner im ganzen Schweizerland verbreitet worden; in Genf, Lausanne, in Basel, im Solothurner Gebiet, in Aarau, Zürich, Frauenfeld und an den Gestaden des Bodensees, wie in Graubündens Tälern wird es nunmehr geübt.

Zum Spiel braucht es ein freies Feld. Hier wird das „Ries“ ausgesteckt. Es ist dies eine langgestreckte Bahn mit einer vordern Breite von 6 m, einer Länge von 200 m und einer hintern Breite von 10 m. Diese Bahn wird ihrer Länge nach in Abstände von 10 m eingeteilt und durch „Steckleni“ oder auch „Rütlein“ markiert. Vorn im Ries fängt man nun an zu numerieren (1. 2. 3. 4. bis 20.) Die vordere Abgrenzung dieses Rieses heisst man „Äschelatte“ und der vorderste Abtuer, meist ein Anfänger

und tüchtiger Springer, den „Äschelattebueb“. 70 m nach vorn von der „Äschelatte“ entfernt wird in die Erde der Hornussbock gesetzt. Früher aus Holz verfertigt, musste er nun dem eisernen Bocke weichen, weil auf diesem im Schlagen bessere Resultate erzielt werden konnten. Das vordere Ende des Bockes ist etwas aufgebogen und hier wird innerhalb eines Raumes von 10 bis 14 cm der Hornuss mit Hilfe von etwas Lehm senkrecht gesetzt. Der Hornuss ist eine aus Buchswurzelholz exakt gedrechselte flache Scheibe von 5 cm Durchmesser und zirka 2 cm Dicke.

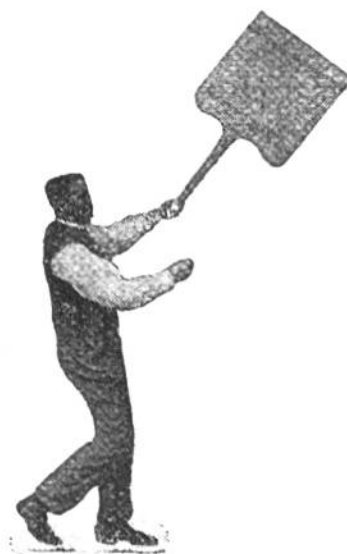
Mit wuchtigem Streich wird von



Bald kommt der Streich.



Abgetan!



Da! Da!



Der Spieler zeigt den hinteren Kameraden den hochfliegenden Hornuss.

hier aus der Hornuss nach dem „Ries“ geschleudert. Dies geschieht mit einer geschmeidigen, 2 bis $2\frac{1}{2}$ m langen Rute aus zähem Eschenholz, „Hornusstecken“ genannt. Damit dieser Stecken ja recht „zügig“ wird, ist er vorn mit einem gewichtigen Klötzchen aus zähem Buchenholz, dem „Träf“ versehen. Ganz tüchtige Schläger schleudern den Hornuss bis 300 m weit.

Auf dem Spielplatz teilen sich die Spielenden zunächst in 2 gleich starke Parteien; die eine kommt zuerst zum Schlagen (Schläger-Partei), während die andere in gleichmässigen Abständen von ungefähr 10 m das Ries seiner ganzen Länge nach besetzt (Abtuer-Partei) und mit der Schindel den Hornuss aufzufan-

gen sucht. Fällt ein Hornuss innerhalb des Rieses unabgetan nieder, so ist dies eine Nummer; fällt er ausserhalb, so hat das weiter keine Bedeutung.

Jeder Schläger hat das Recht für 3 Streiche; wird ihm aber schon der erste oder zweite abgetan, so muss er aufhören. Mit einer erzielten Nummer hat der Schläger das Recht auf weitere 3 Streiche. Als Streich gilt, wenn der Hornuss vom Bock aus wenigstens 40 m weit fliegt. Sind sämtliche Spieler der Schläger-Partei mit Schlagen fertig, so tritt der Wechsel ein. Diejenigen, die das Ries gehütet, kommen zum Schlagen.

Ein vom eidg. Hornusserverband herausgegebenes Spielreglement gibt die Regeln an, wie gespielt werden soll. Die möglichst einheitliche Beurteilung der Leistungen an Hornusserfesten besorgen Kampfrichter; jedem Ries sind deren 6 zugeteilt. Diese überwachen den Gang des Spieles, notieren die Streichlängen (nach Punkten), die gefallen Nummern und entscheiden



„Herunterraden“ eines Hornusses.



Auffangen
des Hornusses
im Stand,
mit der Schindel
in der Hand,
wie es am sicher-
sten ist, aber et-
was Mut erfordert

endgültig in Streitfällen. Immer wird der erste Streich eines Schlägers notiert, wenn dessen Länge mit ziemlicher Sicherheit festgestellt werden kann. Sollte dies nicht möglich sein, so gilt der nächstfolgende Streich. Berührt der Hornuss auf seiner Bahn irgend ein Hindernis, so ist dies ein ungültiger Streich, ebenso ist die dadurch entstandene Nummei ungültig. Streiche in der Riesmarche (Grenze des abgesteckten Raumes) sind nur dann Nummern, wenn die Fallstelle des Hornusses ganz im Ries liegt.

Bei der Feststellung der Rangordnung fallen in erster Linie die Nummern und hiernach die geschlagenen Punkte in Betracht. Diejenige Gesellschaft, welche am wenigsten Nummern

hat fallen lassen, nimmt den ersten Rang ein. Sind mehrere Gesellschaften mit der gleichen Nummernzahl, so entscheidet die Gesamtzahl der geschlagenen Punkte. Bei den Übungen der Gesellschaften unter ihren Mitgliedern wird meistens nur auf die Nummern Bedacht genommen.

Das Hornussen hat in den letzten 15 Jahren einen mächtigen Aufschwung erfahren und es haben sich die Gesellschaften der Schweiz zu einem eidgenössischen Verband zusammengeschlossen. Derselbe zählt heute 140 Gesellschaften mit 3600 Mitgliedern und verfügt über eine eigene, ziemlich leistungsfähige Unfallkasse, weil beim Hornussen Unfälle verschiedener Art vorkommen können. An der Landesaus-

stellung 1914 war dieser Verband gemeinschaftlich mit dem eidg. Schwingerverband erstmals unter dem Namen „Volkstümliche Spiele“ in der Sporthalle vertreten. Das eidg. Schwing- und Älperfest, das am 2. und 3. August 1914 stattfinden sollte, hätte das Spiel auch in seiner Ausübung gezeigt. In letzter Stunde musste aber dieses schöne Fest verschoben werden.



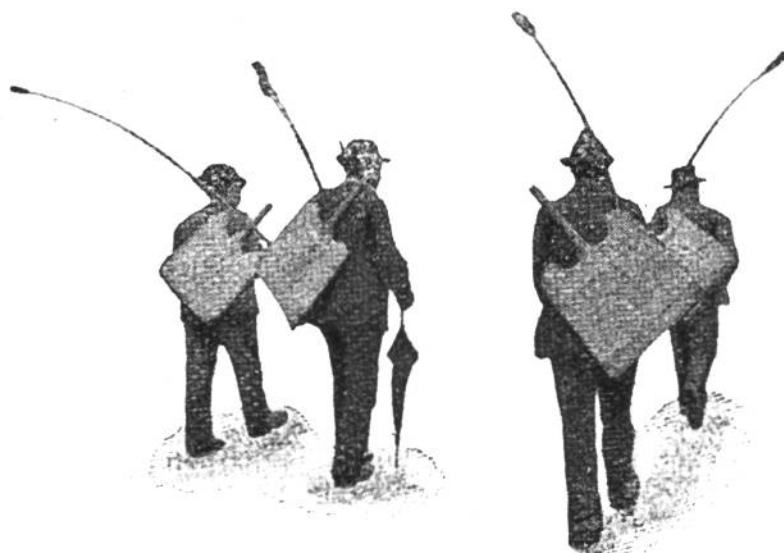


Achtung!
Kameraden.

schon früh
zum Stek-
ken und
zur Schin-
del grei-
fen. Hier gilt das
Wort: „Früh übt
sich, wer ein Meister
werden will!“ Dar-
um frisch auf, ihr
muntern Knaben zu
Stadt und Land.

Seither haben aus naheliegenden Gründen grössere Wettkämpfe unterbleiben müssen, wenn auch Übungen in kleinern Verbänden und in den Gesellschaften, sogenannte Wetthornussete, stets vorkamen. Auch bei einigen Truppeneinheiten wurde das Hornussen als Bewegungsspiel eingeführt.

Wer ein tüchtiger Hornusser werden will, muss



Heimkehr von gemütlicher Übung.

ALPINE NOTSIGNALE.

Optische Signale bei Tag: Sechsmaliges Schwingen in einer Minute irgend eines Gegenstandes, wenn möglich einer Fahne oder eines Kleidungsstückes, das an einem Stock befestigt ist. Beschreibung eines Halbkreises vom Boden auf. Unterbrechung von einer Minute und Wiederholung des Schwingens.

Optische Signale bei Nacht: Sechsmaliges Vorzeigen in der Minute eines Lichtes (Laterne, Feuer usw.) mit Unterbrechung von einer Minute.

Akustische Signale: Sechsmaliges, kurzes, gellendes Anrufen oder Pfeifen usw. in einer Minute mit Unterbrechung von einer Minute.

Die Antwort auf Notsignale erfolgt durch dreimaliges Wiederholen in der Minute von optischen oder akustischen Zeichen, mit Zwischenräumen einer Minute.