

**Zeitschrift:** Schweizerisches Archiv für Volkskunde = Archives suisses des traditions populaires  
**Herausgeber:** Empirische Kulturwissenschaft Schweiz  
**Band:** 22 (1918-1920)  
  
**Artikel:** Volkskundliches aus dem Frei- und Kelleramt  
**Autor:** Meier, S.  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-112025>

### **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:** 19.02.2026

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

## Volkskundliches aus dem Frei- und Kelleramt.

Von S. Meier, Lehrer, Wohlen.

(Zweite Reihe III). <sup>1)</sup>

### Spiele.

#### I. Kinderspiele.

Bekanntlich regt sich bei den Kindern der Spieltrieb schon in den ersten Lebensmonaten, bevor noch das junge Wesen zu „pläuderle“ (unverständliche Laute hervorbringen) anfängt. Die ersten Spielzeuge werden gar schon bei der Geburt mit auf die Welt gebracht. Erwacht nämlich das Kleine, das bereits gelernt hat, seine „Glidli“ zu gebrauchen am Morgen oder während des Tages im weichen Bettchen aus gesundem Schläfe und ist es wohlgelaunt, so fängt es an, seine „Fingerli“ zu beschauen, sie zu betasten, mit ihnen zu spielen, dann regt es die Beinchen, „storret das Deckli äbë“ und bald auch die beengende Windel, streckt die Beinchen in die Höhe, fasst mit den Händchen ein Füßchen, beugt es mit samt dem Ober- und Unterschenkel einwärts und steckt schliesslich die grosse Zehe in den Mund. Ist das Kind ein Büblein, so findet es an sich bald ein drittes Spielzeug, das „Negeli“. Beugt sich die Mutter oder ein Schwesterchen nahe genug über das Gesichtchen, dass die Händchen die Haarfrisur, Halskette, Ohrgehänge, Blusenknöpfe zu erreichen vermögen, so werden auch diese Dinge als Spielsachen behandelt. Zur Abwechslung dient als Spielzeug „'s Nuggi“. Ist das Kind dessen überdrüssig, so reicht ihm die Mutter die im Spielwarenladen gekaufte, kugelförmige Rassel mit dem hölzernen Griff oder das Gummimännchen, das piept, wenn man es am Bauche drückt. Im Fall der Not genügt auch ein Löffel, ein leeres Fadenspülchen, ein Glöcklein, das an einer Schnur über dem Bettchen aufgehängt wird.

Sind die Kräfte soweit entwickelt, dass das Kind im Bettchen sich selber erheben und frei aufrecht sitzen, von der Mutter auf den Schooss, mitten auf den Tisch oder auf den Stubenboden

<sup>1)</sup> s. ARCHIV, 21, 189.

hinaus gesetzt werden kann, so gibts neue Spielsachen. Man bringt ihm aus einem Laden als „Chrömli“ einen Ball heim, ein Fellschäfchen, ein Häschen von Plüsch, ein Titti. Das bereits schulpflichtige Schwesterchen zieht in seiner Gegenwart eine kleine Spieldose auf und lässt sie musizieren; der Bruder nimmt aus einer Schachtel „Hüsli und Tannkli“ und stellt sie zu einem Dörfchen zusammen oder er lässt auf dem Tische einen Choralkreisel tanzen.

Macht das Kind am Sofa oder an einer Bank die ersten selbständigen Gehversuche, so winkt ihm als Preis ein hölzernes Rösslein oder ein Pudelhündchen, die auf einem Rollbrettchen langsam vor seinen Augen hin- und hergezogen werden. Derweilen geht auch draussen etwas vor. Ein paar kleine Kinder der Nachbarschaft sind zusammen gekommen zu gemeinsamem „Gvätterle“ (Spielen). Es wird mit Händchen und Füsschen, mit Schöpfelchen und Stecklein „gsandet“, „dräckelet“, „köödlet“ und päppelet“ (im Sand, Kot und Schlamm gespielt). Das nötige Wasser liefert, wenns nicht anderst zu haben ist, ein Strahl aus den Höschen oder unterm Röcklein hervor. Findet sich in der Nähe ein Bächlein oder ein Brunnen, so werden darin Brettchen, „Chnebeli“, Blätter oder Schiffchen herum getrieben; die geschäftige Gesellschaft hält „Nastüechliwösch“, „flotscht“ (tritt Wasser), „choslet“ (fährt mit den Ärmchen im Wasser herum) und „güderet“ (füllt und leert Becherlein, „Gütterli“ und Blechbüchsen) bis Schuhe und Kleidchen durchnässt sind.

Sind Josephli und Marili gross genug, dass sie zum erstenmal auf den Jahrmarkt mitgenommen werden können, so dürfen die Eltern nicht heimkehren, ohne für ihre Kleinen irgend ein Spielzeug gekramt zu haben. Josephli kriegt denn auch ein „Trombeetli“, eine „Güüggi“ (Hupe), einen „Pfiiflibalon“ oder einen Ballon zum Steigenlassen an einem Zwirnfaden, ein „Druckli“ (Schachtel) voll Bleisoldaten, einen Baukasten, ein Gwehrli, eine Knallpistole, eine Holz- oder Blechklarinette, ein Leiterwägeli, ein „Trumpechübeli“ (kl. Trommel), einen „Flüüger“ (Lufthaspel) aus farbigem Papier an einem langen Stecken, einen „Harleging“ (Hampelmann), ein taubes Ührchen oder eine kleine „Muulharpfe“ (Mundharmonika); Marili erhält eine „Gummiballe“, eine zierliche Gliederpuppe oder ein niedliches Körbchen. Später kommt zu diesen Dingen, wenn die Kinder „brav

gewesen sind und schön gefolgt haben“, eine Küchenausstattung, ein Zusammensetzspiel, ein „Gumpisail“, ein Kegelspiel und da wo mans besonders „hed und vermag“ gar ein „Gampfiross“ (Schaukelpferd).

Zu unserer Jugendzeit, d. h. vor etwa fünfzig Jahren, als in den Städten die Spielwarenhandlungen noch weniger zahlreich vertreten waren und noch keine so reiche Auswahl boten wie jetzt und Dorfkrämer sozusagen Spielzeuge als Verkaufsartikel gar nicht führten, wusste sich die Jugend selber zu helfen. „E bainige oder hörnige Hosechnopf“, der fünf Löchlein hatte, wovon eins in der Mitte, gab, wenn man ein Zündhölzchen durch das mittlere Löchlein steckte, einen billigen „Hurrli“ (Kreisel), mit drei Schindeln und drei Spänchen machte man ein hübsches Schiffchen, mit sechs schmalen Schindelstreifen ein Gitterchen, ein Stecken und ein „Fazeneetli“ (Nastuch) dran, wurde zum stolzen „Fahne“. Ein Stecklein mit einer Schnur dran und ein Pfeil aus einem Schindelstreifen geschnitzt, gaben eine „Pfiilschlinge“; aus vier Hosenknöpfen oder vier Uhhrrädchen, einem dünnen, schmalen Brettchen, zwei Zündhölzchen oder zwei dünnen „Chnebeli“ und einem Schnürchen liess sich in wenigen Minuten ein „Wägeli“ zum ziehen herstellen, mit zwölf Spielkarten ein dreistöckiges Haus, das so lange feststand, bis ein böses Maul es umblies; aus einigen Stücklein Blei, die man in der Küche in einem Esslöffel überm Feuer schmolz, goss man sich Spielkugelchen; ein beliebiger Stecken, schräg abwärts zwischen die Beine gesteckt und vorn hochgehalten wurde zum galoppierenden Araberli, mit einem „Schmäusel“ (Speiseröhre), den man sich beim Schweineschlachten vom Metzger erbeten hatte, liess sich, wenn man ihn mit den Lippen aufblies und nachher am obern Ende schnell zudrehte, knallen nach Noten. Ein Stücklein „Bappe-teckel“ (Pappe), viereckig oder rund zugeschnitten, in der Mitte mit zwei Löchlein versehen, durch die Löchlein eine Schnur gezogen und an den Enden verknüpft, gab, wenn man die Schnur angespannt hielt und samt der Scheibe durch schnelles Schwingen erst ein paarmal linksum drehte, eine „Schnurre“, mit der in der Schule die Mitschüler zum Lachen gebracht und der Lehrer geärgert werden konnte. Ein Blatt Papier, aus dem Schreibheft gerissen, der Länge nach zweimal gefaltet, die Enden umgelegt und in einander geschoben,



so dass ein „Brief“ entstand (damals wusste man von den Briefcouverts oder „Kopärtli“ noch nichts), auf der Oberseite mit dem Fingernagel ein Löchlein gekratzt, aufgeblasen, den Brief auf die innere Fläche der linken Hand gelegt, dann mit der rechten Faust einen tüchtigen Streich darauf geführt, brachte einen Knalleffekt hervor gleich einem Pistolenschuss. Das gleiche Resultat wurde erzielt mit einem Schlag auf ein Bohnenblatt, das man vorher so von oben in die halbgeöffnete, linke Faust gedrückt hatte, dass es eine Art Trichter bildete. Aus zwei in der Mitte und am Rande durchlöchernten Nusschalen und drei Stücklein Nähfaden fertigte man sich eine Brille. Ein Stücklein getrocknetes Holundermark wurde, wenn man einen Schuhnagel unten dreinsteckte, zum „Holdermannndli“, das immer wieder von selber aufstand, so oft man es auch umwerfen mochte. Trieben im Frühling die „Chetteneblueme“, „Lüsblueme“, „Seublueme“, „Seutätsch“, „Moreblueme“ (Löwenzahn), ihre goldgelben Blüten, so fertigten sich die Mädchen aus den Röhrchen „Chettene“, die Blüten aber, die stehen gelassen wurden, verwandelten sich später in „Laterndli“, die man pflückte und einander anblies. Gänseblümchen und Veilchen wanden die Mädchen zu anmutigen Kränzchen. Aus Löwenzahn Röhrchen schnitten die Knaben „Pfurre“ (schnarrende Pfeife), aus „Chrabällerohre“ (Anthriscus) und Fruchthalmen Pfeifen und Pfeifchen, die hohe und feine Töne von sich gaben wie eine Maus. Die Zeit, wo im Wald der Saft in Baum und Strauch stieg, konnte man fast nicht erwarten, denn es war dies auch die Zeit, wo man „Pfiife haue“ konnte. Die Sahlweiden (*Salix alba*) lieferten das schönste Pfeifenholz. Aus einer Rute wurden die geradesten und glattesten Stücke ausgeschnitten. Dann setzte man sich an einem passenden Ort nieder, nahm ein Stück Pfeifenholz zur Hand, schnitt nahe am dickern Ende desselben eine zungenförmige Kerbe aus, benetzte die Rinde mit der Zunge, legte dann das Stück aufs Knie und fing an mit dem Messerheft sachte und gleichmässig und unter beständigen drehen auf die Rinde zu klopfen, bis sie sich ohne Beschädigung abziehen liess. Vom entrindeten Holz an beiden Enden ein Stücklein abgeschnitten, das dünnere unten ins Rohr gesteckt, das dickere an einer Stelle der Länge nach etwas abgeflacht, dann dieses Zäpfchen so in das Kopfende des Rohres gesteckt, dass die abgeflachte Stelle in der Richtung

der Kerbe verlief und man hatte eine Pfeife; ins untere Ende statt des festsitzenden Zäpfchens einen verschiebbaren Stöpsel mit langem Stiel eingeführt und man hatte eine Flöte, der sich eine ganze Reihe von Tönen entlocken liess. Besonders geschickte Instrumentenmacher stellten aus Rinde sogar Waldhörner her. Die Pfeifen hielten sich tagelang, besonders wenn sie in Wasser aufbewahrt wurden. Um sie vor Diebstahl zu sichern, stellte man das Becken unters Bett. [s. u. b) Nr. 11.]

Zur Abwechslung schnitten wir auch Haselruten und Haselstecken. Aus den erstern verfertigten wir Bogen und Pfeile, die Haselstecken gaben solide Geisselstecken. An den nötigen Sehnen und Schlingen war kein Mangel, denn was ein richtiger Dorfbub ist, zählt zum Inventar seiner Hosentaschen neben Knöpfen, Kügelchen, Rädchen, „Hegel“ (Messer) u. s. f. auch eine oder mehrere Schnüre. Ein kräftiger Haselstecken liess sich auch als „Staischlingge“ gebrauchen: Mit dem Sackmesser der Stecken am dünnern Ende gespalten, in die Spalte einen passenden Stein gezwängt, dann ein Schwung und der Stein flog soweit als ein Stein überhaupt nur fliegen kann. Eine Schnur um beide Unterschenkel geschlungen und geknüpft und durch Grätschstellung „agstreckt“, in der Mitte durch Rückwärtsdrehen beider Schnurhälften ein eiserner Ring eingespannt, dann plötzlich losgelassen und der Ring rollte einige Meter weit über den Boden hin. Kam der Sommer und stand die Waldengelwurz (*Angelica silvestris*) ausgewachsen und in voller Blüte, so konnte man aus ihrem hohlen Stengel die schönste Wasserspritze machen. Man schnitt einfach aus der untern Hälfte des Stengels das geradeste Internodium samt dem untern Astknoten aus, durchstach letztern in der Mitte, schnitt dann aus einem Haselstecken einen langen Stöpsel zurecht, der ins Rohr passte und die Spritze war fertig: denn mit samt dem bis zum Knoten vorgeschobenen Stöpsel ins Wasser getaucht, drang letzteres, sobald der Stöpsel zurückgezogen wurde, durchs Löchlein ins Rohr, um gleich darauf, d. h. wenn der Stöpsel wieder tiefer hineingestossen wurde, in scharfem Strahl fünf bis sechs Meter weit zu spritzen.

Der Herbst war die Zeit der Büchsenmacherei und der Haselnusstrüllenfabrikation. Wenn die „Räbe“ (Weissrübe, *Brassica rapa napif.*) ihrer Reife entgegenging, wurde aus

einem mässig dicken Holunderschoss ein etwa 20 cm langes, gerades Stück ausgesägt, darauf schnitt man sich aus einem Haselzweig einen Stöpsel zurecht, der lang und dick genug war, um damit das Mark aus dem Holderstück hinauszustossen. Nachdem auch dies geschehen, wurde das Rohr an einem Ende noch gleichmässig konisch abgeschrägt, dann war die „Räbbüchs“ fertig. Als „Ladung“ verwendete man nämlich zum Schiessen Räbenzäpfchen. Zu diesem Zwecke wurde eine Weissrübe in eine Anzahl ca.  $\frac{1}{2}$  cm dicke Scheiben zerschnitten. Dann stach man mit dem konischen Ende der Büchse aus einer dieser Scheiben ein Zäpfchen heraus, stiess es mit dem Stöpsel nach dem andern Ende des Rohres, um dort einen luftdichten Verschluss zu erhalten, stach hierauf ein zweites Zäpfchen aus der Scheibe und die Büchse war geladen und das Schiessen konnte losgehen. Die Anfertigung einer „Haselnusstrülle“ erforderte etwas mehr Zeit und noch grössere Geschicklichkeit und Sorgfalt; denn erstens mussten in eine möglichst grosse Haselnuss drei Löcher gebohrt werden (ein kleines an der Basis und zwei grössere durch die Backen), auch war die Schale völlig zu entleeren. Dann musste man ein etwa 20 cm langes Stecklein — am besten vom Haselstrauch — so zurechtschneiden, dass es zu einem Schaft wurde, der am untern Ende eine Spitze, am obern einen etwa zentimeterhohen, zylindrischen Kopf hatte, im übrigen aber so dünn war, dass er leicht und bequem bis zum Kopf durch die Backenlöcher der Schale gestossen werden konnte. Hierauf befestigte man am Schaft, unmittelbar unterhalb des Kopfes einen starken Faden, zog ihn durch das kleine Löchlein der Schale, versah das Ende mit einem Querhölzchen, das als Handgriff dienen konnte, wickelte dann den Faden durch Linksdrehen des Schaftes völlig auf und trieb die Spitze des letztern ins Stielgrübchen eines Apfels. Nun war die Trülle fertig und aufgezogen. Um sie in Bewegung zu setzen, musste man sie einfach mit dem Daumen und Zeigefinger der linken Hand an der Schale festhalten, mit der rechten Hand aber den hölzernen Handgriff fassen und durch gleichmässiges, herzhaftes Ziehen und Nachlassen den Faden fortwährend ab- und wieder aufrollen. Die Haselnusstrülle war ein beliebter Spielzeug, besonders deshalb, weil sie, in Betrieb gesetzt, ein schnurrendes Geräusch hören liess und der Schaft samt dem Apfel sich immer so lustig ringsum drehten.

Rückte der Winter heran, so wurden Laternen fabriziert. Hiezu waren die Weissrüben auch wieder gerade recht. Man höhlt eine solche aus, machte in die Wandung Löcher, die Augen, Nase und Mund darstellen sollten, knüpfte nahe am Rande zwei oder drei Schnüre an zum tragen und befestigte schliesslich im Innern eine Kerze. So wurde die „Räb“ zur Laterne. Man nahm sie auf nächtlichen Gängen zum Krämer, zum Bäcker oder beim Milchholen unbedenklich mit, denn sie leistete gute Dienste und war auch ganz ungefährlich.

Doch nicht bloss die Knaben, auch die Mädchen verstanden es, für sich Spielsachen anzufertigen. Ihre Bedürfnisse waren aber bald befriedigt. Es blieb ihnen eben meist nicht soviel freie Zeit zum Spielen, als den Buben, namentlich wenn kleine Geschwisterchen zu hüten und zu pflegen waren und der Mutter in der Besorgung des Hauswesens keine erwachsenen weiblichen Personen zur Seite standen. Die Hauptsache für ein Mädchen war eine „Balle“ und ein „Titti“. Einen Ball anzufertigen verursachte wenig Mühe. Das Kind nahm einfach einen wollenen Lumpen, drehte ihn zu einer Kugel, umwickelte diese mit altem Garn, welches es durch Auftun eines wollenen Strumpfes gewonnen hatte, der zu nichts mehr gut war, fasste schliesslich mit Nadel und farbigem Garn den Ball netzartig oder lückenlos ein. Baumwollenes Zeug und Baumwollengarn zu nehmen, war nicht ratsam, denn Bälle von solchem Material „gumpid need“ (springen nicht). Was die „Titti“ (Puppe) anbelangt, so war das einfachste ein „Nüggel“ (Lutscher), dem als Ersatz für das Röcklein ein Tuchfetzen um den Schwanz hing. Auch eine Mehlbürste eignete sich ganz gut. Sie brauchte nur bis nahe ans Ende des behaarten Teils mit einem Nastuch, das man gerade bei der Hand hatte, umwickelt zu werden. Augen, Nase und Mund liessen sich auf der Vorderseite des „Kopfes“, d. h. auf dem Teil des Bürstenholzes, welches unbedeckt gelassen blieb, leicht mit Tinte zeichnen.

Nachdem im Obigen den Spielsachen besondere Aufmerksamkeit geschenkt worden ist, folgen hier in alphabetischer Ordnung und kurz beschrieben die Spiele selber.

#### a) Bewegungsspiele.

1. „Balle“ (mit dem Ball spielen) ist allgemein verbreitet, doch ballen bloss die Mädchen und zumeist nur im Frühling.

Vor fünfzig Jahren wurden Bälle verwendet welche die Mädchen selber angefertigt hatten (s. S. 87), dann kamen kleine, massive „Gumilaschdballe“ von grauer Farbe in Gebrauch, nachher hohle Gummibälle, anfänglich ebenfalls grau, später bemalt. Das Ballspiel bietet viel Abwechslung. Bald spielt ein Mädchen für sich allein, bald mit einem oder mehreren Gespänchen. Im ersten Fall wirft es den Ball schräg ans Haus hinauf und fängt ihn mit der rechten (linken) Hand oder mit beiden Händen wieder auf, oder es wirft ihn stehend (bezw. während des Gehens auf der Strasse) senkrecht in die Luft, dann wieder zu Boden, um ihn sofort nach dem Aufschnellen mit der flachen Hand wieder zurückzuschlagen. Spielen mehrere Mädchen zusammen, so stellen sie sich — eines ausgenommen — Seite an Seite vor eine Hausmauer, während das Übriggebliebene auf Wurfweite ihnen gegenüber Platz nimmt und dann der Reihe nach oder ausser der Reihenfolge jedem den Ball zuwirft, der bald mit beiden Händen, bald mit einer Hand, bald mit bloss drei Fingern, bald mit der Schürze aufgefangen werden muss. Dem Auffangen des Balles geht oft auch ein zwei- bis dreimaliges, blitzschnelles Übereinanderkreisen der Hände voraus.

2. Bähremachë. (Jonen 80<sup>er</sup> J.) Zwei Knaben tun sich zusammen. Der eine legt sich auf den Boden, der andere fasst dessen Füsse und hebt sie hoch wie eine Bähre (Schubkarren). Dann bewegen sich beide vorwärts, die „Bähre“ mit gestreckten Armen auf den Händen, der Schiebende Schritt für Schritt.

3. Bauer hast du Geld. Mädchenspiel. (Jonen 80<sup>er</sup> J.) Die Spielenden bilden einen Kreis und fassen sich bei den Händen. Ein Kind steht in der Mitte des Kreises, dann nimmt das Spiel seinen Anfang, d. h. die Kinder, die den Kreis bilden gehen ringsum und sprechen dabei:

Bauer hast du Geld?  
Bauer hast du Kürbisgeld?  
Nehme dir ein Weibchen,  
Nehme dir ein Kürbisweibchen;  
Setz dich auf die Erde,  
Setz dich auf die Kürbiserde.  
Schlag einmal dein Weibchen,  
Schlag einmal dein Kürbisweibchen.



Auf von der Erde,  
 Auf von der Kürbiserde!  
 Stampfet mit dem Fusse!  
 Schüttelt mit dem Rocke!  
 Nicket mit dem Kopfe!  
 Mach dich aus dem Kreis.

Das im Kreise stehende Kind holt sich beim Befehl „Nehme dir ein Weibchen“ aus den ringsumgehenden Spielgenossen eines zu sich herein, dann begleiten beide das Kreisen und Rezitieren durch entsprechende Handlungen, indem sie auf den Boden knien, einander auf die Schulter schlagen, dann wieder aufstehen u. s. w.

Zum Spiel: Bauer hast du Geld? (eigentlich Holz).  
 Das Spiel beginnt mit:

Bauer hast du Holz?  
 Bauer hast du Kürbisholz?

und fährt dann fort mit:

Bauer hast du Geld?  
 Bauer hast du Kürbisgeld?

u. s. w.

4. Baumbüütö. (Beinwil 70<sup>er</sup> J.) Spielplatz: Ein Baumgarten. Spielzeit: Frühling und überhaupt jede Zeit, wo der Boden abgegrast und trocken ist.

Einer der Spielenden ist König. Er stellt sich mitten auf einen freien Platz, die übrigen fassen Posto um ihn herum, jeder vor einem Baum. Darauf suchen nach und nach, allemal ihrer zwei hinter dem Rücken des Königs durch Zeichen sich zu verständigen, dass sie mit einander die Plätze tauschen wollen. Merkt der König ihre Absicht und kann er einem von ihnen beim Wechseln der Plätze zuvorkommen und selber einen der freiwerdenden Bäume besetzen, so wird derjenige, der beim Tausch leer ausgeht, König.

5. Bäumlispringö. (Boswil 70<sup>er</sup> J.) Wie das vorige.

6. Biibaa. (Tägerig 60<sup>er</sup> J.) Einer der Spielenden ist König. Er stellt sich auf einen freien Platz. Ihm gegenüber, in einer Entfernung von etwa 10 m fassen die andern Posto, alle in einer Frontreihe. Nun ruft der König: Biibaa. Bei diesem Ruf stürmen beide Parteien gegen einander los, der König, mit der Absicht, unter seinen Gegnern Gefangene zu machen, die andern, darnach trachtend, auf die entgegengesetzte Seite zu gelangen und sich dort wieder aufzustellen. Als gefangen gilt, wer vom König drei leichte Schläge auf Arme, Schultern oder Rücken erhalten hat. Die Gefangenen müssen sofort dem



König bei dessen Versuchen auch noch andere gefangen zu nehmen, behülflich sein. Nachher stellen sie sich mit ihm wieder der andern Partei gegenüber auf und das Spiel nimmt seinen Fortgang. Wer als letzter der Gefangenschaft entronnen ist, wird König.

7. Blaue, blaue Fingerhuet. Spiel für Mädchen. (Jonen 90<sup>er</sup> J.) Die Spielenden fassen sich bei den Händen und bilden einen Kreis. Ein Kind (A) stellt sich in die Mitte desselben, worauf die Übrigen unter dem Hersagen folgender Verse ringsum gehen:

Blaue, blaue Fingerhuet,  
Steht dem Mädchen gar so guet  
Mädchen solle tanzen (A tanzt)  
Mit seinem blauen Kranzen,  
Mädchen solle stille stehn (A steht wieder still)  
Sich um ein andres umzusehn.

A sieht sich nach einem Nachfolger um und heisst es dann an seiner Stelle in den Kreis treten.

8. Blinder, Blinder setze dich. (Jonen 90<sup>er</sup> J.) Die Spielenden — gewöhnlich Mädchen — formieren einen Kreis, Stirne einwärts gerichtet, und fassen einander bei den Händen. Ein Kind (A) steht mitten in den Kreis, dann fangen die äussern an in der Runde herum zu gehen, wobei sie folgendes sprechen:

Blinder, Blinder setze dich  
Still und fein und säuberlich.

A setzt sich auf den Boden und bedeckt das Gesicht mit den Händen.

Rat einmal wer das ist,  
Der auf deinem Rücken sitzt.

Eines der Kreisenden (B) setzt sich dem am Boden Sitzenden auf den Rücken.

Nach der Aufforderung zum Raten halten die Kreisenden stille und das Raten beginnt. Ratet A richtig, so muss B seine Stelle einnehmen; ratet es falsch, so beginnt das Spiel von neuem und wird fortgesetzt, bis der richtige Name erraten wurde.

9. Chreezë. Allgemein. a) Ein grösseres Kind nimmt ein kleines auf den Rücken und trägt es herum. Begegnet es der Mutter, einem Gespänchen u. s. w. so hebt etwa folgendes Zwiegespräch an: ‚Chaufi dr ä Ches?‘ — ‚Wi tüür gischd (gän dr) e?‘ — ‚s Pfund e Franke.‘ — ‚Er isch mr

z tür (er isch mr zfuul — da isch gar fuule — mr händ sälber fuule — er stinkt u. s. w.)“ — „So gohn i wider witer“.

b) Ihrer Zwei stellen sich Rücken gegen Rücken, hängen ihre Ellenbogen ineinander und heben sich abwechselnd in die Höhe.

10. Chutschlimächä. (Jonen 90<sup>er</sup> J.) Spiel der Schulknaben. Einer muss „s Chutschli“ (Kälbchen) sein und sich auch demgemäss benehmen. Die andern springen um ihn herum und suchen ihn zu necken mit Zupfen und Stossen, wobei sie fragen: „Springt euses Chutschli need“? Kommt er einem der Neckenden nahe genug, so putscht er ihn.

11. Chraislä. (Villmergen 70<sup>er</sup> J.) Spiel für Knaben und Mädchen. Auf einem freien Platze wird mit einem Stecken oder einen spitzen Stein ein Kreis gezogen, von etwa 60 cm Durchmesser. Nachher wirft eins ums andere aus einer Entfernung von ungefähr 3 m einen Hosenkнопf nach dem Kreis. Wer dabei dem Zentrum am nächsten kommt hat gewonnen und darf die andern Knöpfe behalten.

12. De lätz Bock schindä. (Boswil 70<sup>er</sup> J.) Purzelbaumschlagen.

13. Dur d Mütsch. (Tägerig 60<sup>er</sup> J.) Spiessrutenlaufen. Knabenjustiz. Wer bei einem Spiele, in dem der Verlierende ein Pfand geben muss, kein Pfand geben kann, weil er momentan keinen passenden Gegenstand bei sich trägt „mus dur d Mütsch“. Dabei stellen sich die Knaben in zwei Flankenreihen, jeder mit einem Nastuch bewaffnet, an dem ein Zipfel zu einem Knoten gedreht ist und schlagen auf den Verurteilten los, sobald er durch die Gasse gelaufen kommt. Die Züchtigung kann auch mit der blossen Hand geschehen.

14. Ellemässä. (Tägerig 60<sup>er</sup> J.) Die Spielgenossen teilen sich in „Gluggeri“ (Gluckhenne), „Hüendli“ und „Hüendlibei“ (Mäusebussard)<sup>1)</sup>. Letzterer verbirgt sich, die Hühnchen stellen sich in eine Reihe an eine Mauer oder Hecke, haben die Arme zur Seithalte bis die Fingerspitzen sich gegenseitig berühren, worauf die Henne mittelst eines Steckleins (anstatt eines Ellenmasses) die ganze Länge der Reihe misst. Ist das Mass genommen, so begibt sich die Hühnchenmutter fort, um Kommissionen zu machen, doch nicht, ohne die Kinder zu warnen, sich vor dem Hüendlibei ja in Acht zu nehmen und nicht wegzulaufen, da sie sonst gestohlen und gefressen werden

<sup>1)</sup> Der Hühnerhabicht wird vielfach mit dem Mäusebussard verwechselt.

könnten. In ihrer Abwesenheit kommt richtig der Raubvogel und stiehlt ein oder zwei Hühnchen. Kurz darauf kehrt die Mutter wieder zurück, sie misst ihre Kinder, konstatiert den Abgang, mahnt und warnt und entfernt sich neuerdings. So geht das Spiel weiter, bis der Bussard alle Hühnchen gestohlen hat.

15. Es kam ein Herr von Niniveh. Mädchenspiel. (Jonen 90<sup>er</sup> J.) Das Spiel nimmt einen Verlauf wie das Folgende: „Es kommt ein Herr mit einem Pantoffel“, doch wechseln Red und Gegenred ab wie folgt:

A. Es kam ein Herr von Niniveh,	bifa, bufa, gampeneh.
B. Was will der Herr von Niniveh	" " "
A. Er will das schönste Töchterlein	" " "
B. Das schönste Töchterlein geben wir nicht	" " "
A. Dann schlagen wir die Fenster ein	" " "
B. Dann schlagen wir die Läden zu	" " "
A. Dann stecken wir das Haus in Brand	" " "
B. Dann holen wir die Polizei	" " "
A. Dann lesen wir die schönste aus	" " "

16. Es kommt ein Herr mit einem Pantoffel. (Jonen 70<sup>er</sup> J.) Spiel der Schulmädchen. Die Kinder stellen sich in einer Frontreihe auf und fassen einander bei den Händen. Ihnen gegenüber — etwa 5 m entfernt — steht ein einzelnes Mädchen und eröffnet das Spiel durch Vorwärtsgehen im gewöhnlichen Schritt, wobei es spricht:

Es kommt ein Herr mit einem Pantoffel, Ade, Ade, Ade.

Beim letzten „Ade“ geht es wieder in gleichem Tempo rückwärts, wogegen nun die andere Partei vorrückt, sprechend:

Was will der Herr mit seinem Pantoffel? Ade, Ade, Ade.

Unter beständig abwechselndem, gegenseitigem Vor- und Rückwärtsgehen wird dann weiter rezitiert:

A. Er will ein schönes Töchterlein haben. Ade, . . .

B. Was für ein Töchterlein soll das sein? Ade, . . .

A. Das soll die N. N. sein. Ade, . . .

Bei der Nennung seines Namens, verlässt N. N. ihre Spielgenossinnen und geht zur Gegenpartei über. Darauf nimmt das Spiel seinen weitem Fortgang, diesmal mit den Anfangsworten:

Es kommen zwei Herren mit einem Pantoffel, u. s. w.

17. Fangismachë. Allgemein. Das Spiel wird von allen Kindern und das ganze Jahr hindurch betrieben. Es besteht darin, dass eines dem andern (bezw. den andern) nacheilt,

um es (sie) zu fangen. Als gefangen gilt, wer vom Verfolger eingeholt worden ist und dabei drei kleine Schläge auf die Schultern oder auf den Rücken erhalten hat.

18. Farben ufgeh. (Tägerig 60<sup>er</sup> J.) Farben aageh. (Wohlen.) Mädchenspiel. Eines der Kinder leitet das Spiel, ein zweites ist der „Ängel“, ein drittes der „Tüfel“, die übrigen sind „Farben“. Bei Eröffnung des Spieles treten Engel und Teufel ab, die andern Kinder sitzen in eine Reihe. Darauf nennt die Spielführerin jedem derselben leise eine besondere Farbe, gewöhnlich eine die nicht leicht zu erraten ist. Dann ruft sie: „Cho“. Auf den Ruf stampft der Engel laut mit einem Fusse auf den Boden. Die Spielführerin fragt: Wer chlopft do? Der Engel kommt herein und antwortet: „Der Ängel mit em goldige Stab.“ Nun fragt die Spielführerin: „Wa wändr?“ (Was wollt ihr?) Der Engel sagt: „E schöni, schöni Farb.“ Spielführerin: „Wa für aini?“ Der Engel nennt eine Farbe. Rät er richtig, d. h. ist ein Kind mit der betreffenden Farbe da, so gehört es dem Engel. Letzterer darf dann noch zweimal raten. Nachher zieht er mit seinen „Farben“ weg. Es klopft zum zweiten Mal. Auf die Frage der Spielführerin wer da sei, lautet diesmal die Antwort: „De Tüfel mit dr Ofechrucke.“ Das Weitere deckt sich mit der Handlung des Engels. Wenn alle Farben abgeführt sind, so springen die Teufel den Engeln nach, um sie zu schwärzen. Statt Farben werden auch Namen von Personen oder Tieren aufgegeben, dann heisst das Spiel: Nämnen ufgeh bzw. Tier ufgeh.

19. Fragen und Antworten. Fangspiel. (Jonen 90<sup>er</sup> J.)

- A. Anneli, Zusanneli,  
Wo bisch du geschdr gsi?
- B. Zwüsche Hus und Gärtli!
- A. Wer isch no bi dr gsi?
- B. Dä mit em grooe (grauen) Bärtli.
- A. Was het er bi dr to?
- B. E Forz in d'Hose gloh.

Auf die letzte Antwort fangen beide an zu laufen, B um zu entfliehen, A um des Fliehende zu fangen.

20. Frau Mueter tarf i ä uf d Gass? (Tägerig 60<sup>er</sup> J.) Die Spielenden teilen sich in Mutter und Kinder. Eines der letztern tritt darauf zur Mutter und eröffnet folgendes Zwiegespräch:

- Kind: Frau Mueter tarf i ä uf d Gass?
- Mutter: Nai.

Kind: Di andere Chind sind ä duss.

Mutter: Die andere Chind sind Schleppsäck.

Kind: Wot ä aine si.

Mutter: So gang und chum am achi (8 Uhr) hai.

Das Kind eilt weg. Dann folgt ein anderes, und das Zwiegespräch hebt von Neuem an. Wenn sich sämtliche Kinder auf der Gasse befinden, so ruft die Mutter, den Ton der Abendglocke nachahmend: „Bim, bam, bim, bam“, worauf alle Abwesenden heimkehren müssen. Wer nicht sofort zurückkehrt, bezw. zu spät kommt, kriegt Schläge.

21. Gigampfë (Schaukeln). Ein langer „Lade“ (Brett) oder ein bereits zurecht gehauenes Stück Bauholz wird auf einen Zimmerbock gelegt, dann setzt sich auf jedes Ende des Brettes (Bauholzes) ein Kind. Ist ein Teil schwerer als der andere, so wird das Gleichgewicht hergestellt, dann kann das Gigampfen losgehen. Beim Schaukeln rezitieren die Kinder vielfach im Takt:

Gigampfe,  
Wasser stampfe,  
Brod und Ches  
J Bumper bhalte.

Kann durch plötzliches „Sackle“ (Aufschlagen des einen Endes am Boden) dem Spielgenossen Angst oder Furcht eingejagt werden, so ist die Freude um so grösser. Ist auf einer Seite das Gewicht kleiner als auf der andern, so ruft in Wohlen das benachteiligte Kind seinem Gespänchen zu: „I mus nochli (noch etwas) Mues ha“, worauf ihm das Brett noch um so viel entgegengeschoben wird, als zur Herstellung des Gleichgewichts nötig ist; das Kind, welches im Vorteil ist, heisst auch selber das andere das Gleichgewicht herstellen mit den Worten: „Nimm nochli Mues.“ Günstige Gelegenheit zum Schaukeln bietet jeweilen der Vorabend eines Jahrmarktes, wenn die Verkaufsstände aufgestellt sind, denn da lässt sich in jedem Marktstand eine „Gigampfi“ einrichten. Die gute Gelegenheit wird auch stets fleissig benützt bis zum späten Abend.

22. Gläslispüelë. (Boswil.) Schon in den dreissiger Jahren bekannt. Zwei Kinder geben sich Namen wie: „Du heschd Ches und ich ha Brod.“ Dann stellen sie sich einander gegenüber und bilden einen Torbogen, indem sie zusammen ein Nastuch ausgespannt hochhalten, die übrigen Mitspielenden nehmen vor dem Tore Aufstellung, alle in einer Flankenreihe.



und einander am Rock oder an der Hand festhaltend. Dann geht ein Kind nach dem andern unter dem Tor hindurch. Plötzlich wird eines der Durchziehenden vom „Tor“ angehalten mit der Frage: „Wa wottscht lieber, Ches oder Brod?“ Antwortet es „Ches“, so wird es angewiesen sich hinter Ches zu stellen, entscheidet es sich für Brod, so muss es Platz nehmen hinter Brod. (Die Antwort muss so leise gegeben werden, dass die andern Kinder es nicht hören.) Auf diese Weise teilt sich die Flankenreihe in zwei Parteien, die zum Schlusse, durch gegenseitiges Ziehen ihre Kräfte aneinander messen.

23. Guuggenë. (Villmergen 70<sup>er</sup> J.) Ein Kind (A) wird zum Suchen bestimmt und versteckt sich; auch die andern suchen ein Versteck, doch in entgegengesetzter Richtung, am liebsten hinterm Haus, hinter oder in der Scheune, hinter Holzbeigen und Standen (Bottich) u. s. w. Haben alle passende Schlupfwinkel gefunden, so ruft die Spielleiterin: „Güüg, cho!“ worauf A aus seinem Versteck hervorkommt und mit dem Aufsuchen der Verborgenen beginnt. (Vgl. Nr. 60.)

24. Gumpë (Springen). Von Gartenmauern, Aussentritten und Holzhäufen herunter und über Dorfbach und Gräben.

25. Holzbüütë. (Beinwil 70<sup>er</sup> J.) Als Spielplatz können hier nur in Betracht kommen ein „Sageplatz“ (Platz bei einer Sägemühle) oder ein „Zümberplatz“ (Werkplatz des Zimmermanns), überhaupt ein Ort, wo Bauholz abgelagert ist. Die Spielenden, mit Ausnahme des Spielführers, fassen Posto auf den herumliegenden Baumstämmen. Der Spielführer stellt sich vor sie hin auf den freien Boden und ruft plötzlich: „I büüte Holz.“ Auf diesen Ruf springen alle von ihren Posten herunter, gelingt es dabei dem Rufer einen der Herabspringenden zu erhaschen, so wird dieser sein Nachfolger im Amt.

26. Hoppë. Auf einem Bein hüpfen. Allgemein.

27. Hüendli stähle. (Wohlen.) Mädchenspiel. Von den Spielgenossinnen ist eine der „Güggel“ (Hahn), die zweite die „Gluggeri“ (Gluckhenne), die dritte die „Hüendlistähleri“ (Hühnchendiebin) die übrigen sind „Hüendli“. Das Hühnervolk ist versammelt. Die Hüendlistähleri erscheint und bittet: „Gäm mr (gebt mir) ä echli (etwas) Salbe, i han e böse Finger.“ Die Gluggeri geht weg um das Verlangte zu holen. Kaum hat sie sich jedoch entfernt, so ergreift die Diebin ein Junges



und macht sich schnell damit fort. Der Hahn kräht. Die Henne kehrt zurück, merkt den Verlust und sagt zum Hahn: „Worum hesch mr ä nid ehnder grüeft?“ gleichzeitig haut sie ihm ein paar an die Ohren. Bald darauf erscheint die „Hüendlistähleri“ zum zweiten Mal, diesmal mit der Bitte: „Gäm mr ä es Schnäpsli, i ha Zändweh (Zahnweh)“, und wieder geht die Henne weg, um das Begehrte zu holen. Der weitere Verlauf ergibt sich aus dem Vorigen. Beim dritten Besuch bittet die Diebin: „Gäm mr ä de Schlüssel, i wott i d Chile go bätte“ oder: Gönd ä für mi zum Tokder, 's isch mr nid wohl“ u. s. w. Beim letzten Besuch raubt sie sogar den Hahn. Sind der Henne sämtliche Angehörigen weggestohlen, so geht sie zur Diebin auf die Suche. Alle Geraubten sind just beisammen, Hahn und Hühnchen sitzen in einer Reihe neben einander. Die Henne erklärt sofort es seien die Ihrigen, sie erkenne dieselben an der Stimme und an der Farbe der Strümpfchen, und um ihre Behauptungen zu beweisen, geht sie zum Hahn, ahmt dessen Stimme nach, pocht ihm mit dem Knöchel eines Fingers auf dem Kopf herum, um ihn zum Krähen zu veranlassen. Der Hahn kräht denn auch wirklich und gerade so, wie die Henne gekräht hatte. Nachher geht letztere zum ersten Hühnchen, ahmt dessen Stimme nach und pocht ihm am Kopf. Das Hühnchen gackert ebenfalls. So gehts weiter bis zum letzten Hühnchen. Dann kommen die Farben der Strümpfchen zur Sprache. Hahn und Hühnchen haben zwar die Füßchen durch Herunterziehen der Röcke unsichtbar gemacht, aber die Henne tritt zum Hahn und sagt: „De hed roti Strümpfli“, dann zum ersten Hühnchen: „Da hed gäli“ u. s. w. Und alles, was sie sagt, stimmt. Die Folge ist, dass sie alle, Hahn und Hühnchen' wieder mit sich heim nehmen darf.

28. Huurëzûckimachë. (Jonen 70<sup>er</sup> J.) Die Kinder stellen sich zusammen. Eins derselben zählt an 1, 2, 3, 4 u. s. f. Wer die letzte Zahl hat, zu dem sagt das Zählende: „Du bisch.“ Dann springen alle auseinander, das zuletzt Gezählte springt mit und sucht einem der Spielgenossen mit der rechten Hand einen Klaps zu versetzen („'s Zücki geh“). Gelingt es dem Verfolgten kurz vor dem Berührtwerden schnell „abe zhure“ (niederzukauern) so darf der Verfolgte ihm „'s Zücki“ nicht geben. Die Spielregel verlangt aber auch, dass, wer verfolgt wird, beim Niederkauern „Verbüüt“ sage. Will ein Kind

überhaupt sich am Spiel nicht mehr beteiligen, so sagt es: „Büüt, machë nümme“. Wer 's Züeki bekommen hat, muss dasselbe weiter geben, d. h. die Rolle des bisherigen Verfolgers übernehmen. (Vgl. Nr. 64.)

29. Hurrlë. Spiel der Mädchen. (Jonen 80<sup>er</sup> J.) Es wird entweder von einzelnen ausgeführt oder von zweien zusammen. Im ersten Fall dreht sich das Kind so schnell als möglich mit zur Seithalte erhobenen Armen um die eigene Achse herum, im andern Fall fassen sich beide Mädchen in Gegenstellung bei den Händen und kreisen in beschleunigtem Tempo gemeinsam so lange es geht.

30. Jägerismachë. Allgemein verbreitetes Knabenspiel, wobei sich die Teilnehmer in „Jäger“, „Jagdhünd“ und „Hase“ (resp. „Füchs“ u. s. w.) scheiden. Das Jagen findet an schönen Sonntagen im Frühling statt, geht über Feld und durch den Wald, über Stock und Stein und dauert so lange als die Kulturen es gestatten.

31. Jakob wo bist du? (Jonen 80<sup>er</sup> J. Wohlen.) Einem Kind (A) werden die Augen verbunden, ein zweites (B) bleibt in dessen Nähe, die übrigen bilden um beide einen Kreis und fassen sich bei den Händen. Nun ruft A: „Jakob, wo bist du?“ B antwortet: „Do bin i“. Die Aufgabe des A ist nun, den B zu fassen, was oft ziemlich lange Zeit braucht, da B dem Gefasstwerden immer auszuweichen sucht. Das Spiel erleidet zuweilen eine Abänderung dadurch, dass B statt zu rufen: „Do bin i“ von Zeit zu Zeit mit einem Glöcklein klingelt.

32. Kameelmache. Knabenspiel. (Jonen 90<sup>er</sup> J.) Ein Knabe ist der Führer, ein zweiter das Kamel, ein dritter der Reiter. Der Führer geht voran, das Kamel folgt dicht hinter ihm, rechtwinklig gebückt und sich mit den Händen am Rücken des Führers festhaltend.

33. Landjägermachë. Knabenspiel ähnlich No. 28. Ein oder zwei Knaben sind Landjäger, die andern sind Schelmen. Das Jagdgebiet ist ziemlich beschränkt und erstreckt sich meist über den Schulhausplatz und die Landjäger suchen der Schelmen an Schultagen während der Freiviertelstunden habhaft zu werden. Haben sie einen erwischt, so transportieren sie ihn „i Toorn“ (Turm, Gefängnis) d. h. in einen Aussenwinkel des Schulhauses.

34. Lumpemaa. (Jonen 80<sup>er</sup> J.) Knabenspiel. Die Teilnehmer stellen sich zu einer Gruppe zusammen, einer zählt

an 1, 2, 3, 4 u. s. f. Der letzte ist der „Lumpemaa“ (Lumpenmann, Lumpensammler). Er hat die Aufgabe, den andern nachzuspringen und sie zu fangen, doch wird einer erst als gefangen betrachtet, wenn der Lumpenmann ihm drei leichte Schläge applizieren konnte. Die Gefangenen helfen dem Lumpenmann fangen, bis nur noch ein Knabe frei herumspringt. Dieser Letzte wird dann neuer „Lumpemaa“.

35. Maria sass auf einem Stein. Dramatisches Mädchenspiel mit Gesang. (Jonen 80<sup>er</sup> J.) Personen: Ein Elternpaar; Maria, ihre Tochter; Karl, ihr Sohn; Ein Fähnrich; Chor. Der Chor bildet einen Kreis, wobei sich die Spielteilnehmerinnen bei den Händen fassen. In der Mitte des Kreises sitzt auf einem Stein bzw. auf blosser Erde Marie. Die Eltern, Karl und der Fähnrich sind unsichtbar. Das Spiel beginnt, indem der Chor sich im Kreise bewegt und dabei folgende Weise singt:



2. Sie kämmte ihre goldnen Haar.  
(Maria fährt sich mit den Fingern über die Haare hinunter.)
3. Dann fing sie an zu weinen.  
(Maria weint und reibt mit den Fingern die Augen.)
4. Da kam der Bruder Karl herein.  
(Karl tritt auf.)
5. Karl singend: Maria, warum weinst du?
6. Maria singend: Ich weine, weil ich sterben muss.
7. Chor singend: Da kam der stolze Fähnrich.  
(Der Fähnrich erscheint.)
8. Was zog er aus der Tasche?  
(Er zieht ein „Chnebeli“ aus der Tasche.)
9. Ein blankes goldnes Messerlein.
10. Und stach Maria in die Brust.  
(Der Fähnrich „ersticht“ Maria.)
11. Maria hatte Blut am Schoss.  
(Maria wischt sich die Schürze ab.)
12. Maria fiel zur Erde.  
(Sie fällt zu Boden.)
13. Da kamen ihre Eltern.  
(Die Eltern treten auf.)

14. Die Eltern singend: Wo ist denn unsre Maria?

15. Chor singend: Maria ward getötet.

16. Die Eltern singend: Wer hat sie denn getötet?

17. Chor singend: Der stolze böse Fähnerich.

18. Maria liegt im goldnen Sarg.

19. Maria wird begraben.

(Sie wird weggetragen.)

20. Maria war ein Engelein.

21. Ihr Bruder Karl ein Bengelein.

22. Der Fähnrich wird nun aufgehängt.

(Der Fähnrich wird ergriffen und fortgeschleppt).

Strophe No. 19 und 20 werden auch durch eine einzige Handlung dargestellt, indem zwei Gespänchen die Verstorbene „ängelid“ d. h. beide Gespänchen reichen sich die Hände und fassen Maria so, dass sie auf ein Händepaar zu sitzen kommt, während das andere Händepaar die Rückenlehne ersetzen muss. Das Tragen dauert einen Augenblick.

36. Plumpsack. Mädchenspiel. (Jonen 70<sup>er</sup> J.) Die Kinder treten zu einem Kreise an und kauern dann nieder. Ein Mädchen (A) geht aussen um den Kreis herum mit einem Plumpsack (Taschentuch mit einem Knoten) in der Hand und spricht beständig vor sich her:

Luegid nid ume

De Plumpsack gohd ume.

Auf einmal lässt es hinter dem Rücken eines der Knieenden (B) den Plumpsack fallen und fängt an ringsum zu laufen. Kann es den Rundlauf beenden, ohne dass B von dem hinter ihm liegenden Plumpsack etwas merkt, so muss B ein Pfand geben, bemerkt jedoch B den Plumpsack rechtzeitig und hebt es denselben auf um ihn dem A bei dessen Rückkunft entgegenzuhalten, so muss A nochmals mit dem Plumpsack gehen.

37. Ringe ringe reihe. Spiel für kleine Kinder. (Bremgarten und Tägerig 60<sup>er</sup> J. Boswil 70<sup>er</sup> J.) Die Kinder formieren einen Kreis, fassen sich bei den Händen und ziehen ringsum, dabei im Takt sprechend:

Ringe ringe reihe

D Maitli gönd i d Maie,

D Bube gönd i d Haselnuss.

Machid ali husch, husch, husch.

Bei den Worten husch, husch, husch, kauern alle nieder.

38. Ringfahrë. Ziemlich allgemein verbreitetes, aber meist nur von Knaben betriebenes Spiel. Ein gewöhnlicher,

mittelgrosser Fassreif oder ein aus Rundstabeisen vom Schmied eigen gefertigter Reif wird auf der Strasse durch Schläge mit einem Stöcklein in beständigem Lauf erhalten, wobei der treibende Knabe mitlaufen muss.

39. Ringschiessē. (Boswil 70<sup>er</sup> J.) Am Boden wird mittelst eines Steckens oder eines spitzen Steines ein etwa 60 cm weiter Kreis gezogen. Dann „schiess“ eins ums andere der Reihe nach, von Hand, aus einer Entfernung von 2—4 m einen Knopf nach dem Ring. Wer dabei seinen Knopf in den Kreis bringt, darf ihn wieder zurücknehmen, die andern Knöpfe aber, die ausserhalb des Kreises liegen — ob diesseits oder jenseits ist gleichgültig — müssen liegen bleiben. Dann wird entschieden, wer „Erschd“ sei, wer „Zwäut“ u. s. f. das heisst, wer mit seinem Knopf dem Ring am nächsten (zweitnächsten u. s. w.) gekommen sei. Ist dies festgestellt, so darf „Erschd“ seinem Knopf mit dem Zeigefinger einen Stoss versetzen, um ihn dadurch in den Kreis zu bringen. Gelingt ihm dies, so darf er den Knopf behalten und nachher den zweitnächsten schieben u. s. f. Gelangt jedoch der Knopf nicht auf den ersten Stoss in den Kreis, so kommt an „Zwäut“ die Reihe zum Schieben u. s. f.

40. Riitē. 1. Reiten. Allgemein. Grössere Schulknaben pflegen während der Schulpause als Rösslein kleinere Kameraden — letztere als Reiter — auf den Schultern herumzutragen. 2. Schaukeln. Allgemein. Wenn früher in Tägerig oder Boswil eine neue Tenne gemacht oder eine schadhafte wieder ausgebessert werden sollte, so liess man den hiezu nötigen Lehm (der Boden der Tenne bestand aus festgestampftem Lehm) gerne von den Kindern feststampfen und bediente sich als Lockmittel einer „Riiti“, bestehend aus einem Sitzbrett und zwei langen Seilen, die an einem „Reitibrügel“ (Lagerbalken der Garbenreite) befestigt waren. Beim Lehmstampfen gingen die Kinder barfuss.

Schaukeln wie die soeben genannte, werden da und dort noch im Freien errichtet.

41. Rösslimachē. Knabenspiel. Allgemein. Ein Knabe ist der Fuhrmann oder „Guutschner“ (Kutscher), ein, zwei, drei, vier andere sind, je nachdem der Fuhrmann ein- oder mehrspännig fahren will, seine Rösslein. Als Leitseile dienen Schnüre, die der Fuhrmann dem Rösslein um die Arme bindet. Ist das Fuhrwerk ein Einspänner, so dient das Leitseil, bezw.



ein daran befestigter, kurzer, dünner Knebel manchmal auch als Zaum, der dem Rösslein in den Mund gelegt wird. Eine Peitsche — im Notfall tuts auch eine „Ruètë“ (Gerte) — darf natürlich nicht fehlen.

42. Ross bschloh. Knabenspiel. (Jonen 70<sup>er</sup> J.) Zu diesem Spiel sind drei bis vier Knaben erforderlich. Der eine ist das „Ross“, der zweite der Besitzer desselben, der dritte der Hufschmied, der vierte der Schmiedgesell. Das Ross wird zu einer Mauer geführt und dort vom Besitzer festgehalten. Der Geselle hebt dem Ross einen Fuss in die Höhe und der Schmied „beschlägt“ es mittelst eines Steines. Meist hat er es mit einem störrischen „Tier“ zu tun, das gern ausschlägt.

43. Rügëlë. Knabenspiel. (Tägerig 70<sup>er</sup> J. Beinwil 70<sup>er</sup> J.) Ein Spieler um den andern lässt einen Knopf über ein schief an eine Mauer gelehntes Brettchen auf die Erde rollen. Derjenige, dessen Knopf dabei am weitesten rollt, wird „Erschd“, der nächstfolgende wird „Zwäut“ u. s. f. „Erschd“ liest nun sämtliche Knöpfe zusammen, schüttelt sie zwischen den Händen lässt sie dann auf die Erde fallen und nimmt davon diejenigen für sich, deren rechte Seite nach oben gerichtet ist. Darauf kommt an „Zwäut“ die Reihe, die noch übrig gebliebenen Knöpfe zu schütteln u. s. f.

44. Schifflifahrë. In Jonen, Wohlen und an andern Orten, durch welche ein Bach oder ein Flüsschen fliesst, die gestaut werden können, vergnügen sich die Knaben während ihren Freistunden gerne mit Schifflifahren. Da ihnen aber weder ein richtiges Schiffchen noch Stachel und Ruder zur Verfügung stehen, so behelfen sie sich mit einer „Stande“ (Bottich) und mit Stangen.

45. Schnebëlë (Schneeballwerfen) ist natürlich ebenso gut in Übung, wie das Errichten eines Schneemannes. Sind die Kinder auf dem Schulweg begriffen, so legen sie sich mit samt dem Tornister auf dem Rücken in den Schnee, um sich so selber abzudrücken. Ist der Schnee etwas fester geworden, so werden auf Strassen und an Borden mit einem Stecklein „Mandli“ und „Fraueli“ darein gezeichnet und allerlei Namen geschrieben. Mancher schreiblustige Knabe dem kein Stecklein zur Verfügung steht, weiss sich dadurch zu helfen, dass er seine Figuren und Namen in den Schnee pisst.

46. Ein köstliches Vergnügen ist auch das Schlittë (Rodeln). Vor fünfzig Jahren gab es bei uns noch wenig



Kinderschlitten. Man unterschied „Füdlischlitte“, „Gaisse“ und „Holzschlitte“. Einige derselben hatten „Schlittchüe“ (Schlittkufen), die mit eisernen Schienen beschlagen waren, im übrigen waren die Schlitten aus Holz gefertigt. Auf den Füdlischlitten, auch „Trucklischlitte“ geheissen, hatte nur ein „Füdli“ (Hinterer) Platz (konnte nur ein Kind sitzen), auf den Geissen zwei bis drei, auf den Holzschlitten, die den Bauern zum Heimschaffen des Holzes aus dem Wald dienten und deshalb an einer Seite eine Handdeichsel hatten, mehrere. Die Trucklischlitten sind jetzt zum grössten Teil verschwunden und durch Schlitten mit Eisengestell sowie durch sog. Davoser ersetzt worden.

47. Schliissë. Bildet sich einem Weg entlang, auf einem Teichlein oder auf einer Wiese eine Eisfläche, so wird sofort eine „Schliissi aagmacht“ (Eisbahn gemacht). Früher wurde das „Schliisse“ (Schleifen) besonders eifrig betrieben. Man suchte möglichst lange Eisbahnen anzulegen und erlangte nach und nach im Eislaufen eine solche Fertigkeit, dass man während desselben auf der Bahn plötzlich niederkauern und gleichwohl noch eine Strecke weit schleifen konnte, seitdem aber die Schlittschuhe aufgekommen sind, wird das Schleifen stark vernachlässigt und nur noch den kleinern Kindern überlassen.

48. Sailigumpë. Beliebtes Spiel der Mädchen, das besonders zur Frühlingszeit lebhaft betrieben wird.

49. Spickë. (Jonen 80<sup>er</sup> J.) Ein von Knaben und Mädchen leidenschaftlich betriebenes Spiel. Auf einem ebenen Platze (beim Schulhaus u. s. f.) wird ein Kreis von ca. 1 m Durchmesser gezogen. Dann setzt jeder der am Spiel teilnimmt, ein „Spickchugeli“ (Kügelchen aus Ton) in den Kreis. Nachher wird in einer Entfernung von etwa 3 m durch einen Strich oder einen Stein ein Ziel markiert und mit „Arüerschugle“ (grössere Kugeln aus Glasfluss) vom Kreise aus nach diesem Ziele geworfen. Wer dem Ziel am nächsten ist, ist „Erschd“ der zweitnächste „Zwäut“ u. s. f. Ist die Reihenfolge fertig bestimmt, so beginnt erst das eigentliche Spicken und zwar darf „Erschd“ den Anfang machen. Diesmal wird mit der „Arüerschugle“ vom Ziel aus nach den in den Kreis gesetzten Kügelchen geworfen. Fährt sie durch den Kreis hindurch und trifft sie unterwegs ein Kügelchen so, dass es ebenfalls aus dem Kreis rollt, so darf er es behalten und sofort von der gleichen Stelle aus, wo die Wurfkugel liegt nach einem

zweiten Kügelchen schiessen u. s. f. Führt die Wurfkugel zum Kreis hinaus ohne zu treffen, so kommt an „Zwäut“ die Reihe zum Werfen. Bleibt die Kugel schon innerhalb des Kreisinges liegen, ohne zu treffen, so muss der betreffende Spieler erst alle übrigen Teilnehmer schiessen lassen, bevor er wieder an die Reihe kommt. — Den Kindern liegt immer viel daran, einen möglichst grossen Vorrat an Spickkugeln zu haben; manche tragen deren 60, 100 und mehr Stück in einem Beutelchen nach. Häufig wird noch auf dem Schulweg gespielt, wenn das Spiel wieder einmal angegangen ist.

50. Stairüèrë. Das Steinwerfen ist ein Vergnügen der Knaben und ihnen wie angeboren. Das Spielen mit Steinchen verleitet schon den kleinen Knirps zum Werfen. Als Ziel gilt den Buben alles Mögliche: Menschen, Tiere, Dächer, Fensterscheiben, Isolatoren, Obst, das reif an den Bäumen hängt. Ein besonderes Spiel der Reussanwohner besteht darin, kleine, schiefrige Steinchen so über den Fluss zu werfen, dass sie wiederholt die Wasseroberfläche berühren.

51. Stöckspaltë. Knabenspiel. (Jonen 90<sup>er</sup> J.) Zu diesem Spiel sind sechs Knaben erforderlich; zwei lassen sich, Seite an Seite, auf Knie und Ellenbogen nieder, ein dritter ebenso, aber hinter ihnen und den Kopf ein wenig zwischen sie hineingezwängt. Die Vordern bilden nun den Wurzelstock, der gespalten werden muss, der Hintere die „Bisse“ (Keil). Ein Vierter ist der „Holzschlägel“; der fünfte und sechste Knabe sind die Holzspalter. Einer von ihnen fasst den „Schlägel“ bei den Händen, der andere fasst ihn bei den Beinen, dann schwingen sie ihn wiederholt hin und her und so, dass er jedesmal beim Rückschwung mit seinem Hintern auf den Hintern des Keils aufschlägt, bis der „Stock“ schliesslich auseinander fällt.

52. Stäckli umgheiß. (Jonen 70<sup>er</sup> J. Sarmensdorf.) Auf dem Spielplatz wird der Sand und Staub, der gerade am Boden liegt auf ein kleines Häufchen gescharrt, dann wird ein etwa fuss Hohes Stecklein senkrecht drein gesteckt. Nun stellen sich die Kinder (Knaben und Mädchen) im Kreise um das Häufchen herum, fassen einander fest bei den Händen und suchen sich gegenseitig hinüber und herüber zu ziehen in der Absicht, es werde dabei eines das Stecklein umstossen.

53. Störzlä. Frühjahrsspiel der Schulknaben. (Tägerig 60<sup>er</sup> J.) Die Spieler warfen nach einem bestimmten Ziel, gewöhn-

lich gegen den Fuss einer Mauer und bedienten sich dabei einer „Störzliblatte“, d. h. einer quadratischen, vom Schmied gefertigten Eisenplatte von etwa 7 cm Seitenlänge und 3 mm Dicke an den Rändern und 5 mm Dicke in der Mitte und einer kleinen, kreisrunden Vertiefung als Zier auf der Oberseite jeder Ecke. In Ermangelung einer Störzliplatte genügte auch ein Hosenknopf. Wer dem Ziele am nächsten gekommen war, wurde „Erschd“, der zweitnächste wurde „Zwäut“ u. s. w. Nun setzte jeder Mitspieler einen Knopf, „Erschd“ nahm den Einsatz in Empfang, schüttelte die Knöpfe mit beiden Händen tüchtig durcheinander und liess sie dann wieder zu Boden fallen. Darauf nahm er von denselben alle diejenigen zu sich, deren rechte Seite (Avers) nach oben gerichtet war. Nun kam an „Zwäut“ die Reihe die noch übriggebliebenen Knöpfe zu schütteln u. s. f. Zu jener Zeit gab es in einem Hause, wo Buben waren kaum einen Überstrumpf, eine Hose, ein „Liibli“ (Weste) oder ein „Mutzli“ (Knabenjacke) an dem nicht ein oder mehrere Knöpfe fehlten, da die Knaben ihren besonderen Stolz drein setzten, beim Störzlen einen möglichst grossen Vorrat von Knöpfen aufweisen zu können. Freilich, mancher musste auch nach dem Störzlen mit erleichtertem „Chnöpf-säckli“ nach Hause gehen.

54. Stötzlë. a) Knabenspiel. (Boswil 70<sup>er</sup> J.) Jeder Teilnehmer legte einen Knopf auf ein Stücklein Holz oder einen faustgrossen Stein. Dann warf einer aus etwa 4 m Entfernung eine achteckige oder kreisrunde, geschmiedete Stötzliblatte von ungefähr 7 cm Durchmesser gegen das Ziel. Fielen dabei Knöpfe auf den Boden, so durfte er davon diejenigen für sich behalten, die mit der rechten Seite nach oben gekehrt dalagen, die andern Knöpfe dagegen, mussten wieder aufs Holz (Stein) gelegt werden. Nachher kam die Reihe zum Werfen an einen andern.

b) (Beinwil 70<sup>er</sup> J.) Knabenspiel wie das vorige, doch waren dabei zwei dünne „Niggel“ nötig, d. h. zwei Stücklein Rundholz, wie man sie vom Stangenholz absägt, das zu Scheitern zerspalten werden soll. Der eine Niggel, der sog. „Stötzli“ wurde senkrecht auf den Boden gestellt und musste die gesetzten Knöpfe tragen: der andere diente als Wurfgeschoss. Traf keiner der Spieler das Stötzli, so durfte derjenige, welcher ihm beim Werfen am nächsten gekommen war, mit seinem Holzstück das Stötzli umschlagen und die richtig gekehrt

liegenden Knöpfe behalten, dann folgte der zweite Schläger u. s. f. bis kein Knopf mehr zu gewinnen war. Statt der Knöpfe wurden hie und da auch Kupfermünzen gesetzt.

55. Stuuudebiige (Stauden aufschichten). Knabenspiel. (Jonen 189.) Die Mitspieler werden in Reihen auf einander gelegt.

56. Stülzelaufë (Stelzengehen). Wird in grössern Ortschaften (Wohlen, Bremgarten), doch ziemlich vereinzelt, von Knaben und Mädchen betrieben.

57. Trachen ufloh. Knabenspiel, doch erst seit einigen Jahren üblich. Die Drachen werden meist selber aus Ruten und Papier gefertigt und an langen Schnüren, an denen etwa als Zier farbige Papierbüschel oder Basthalme (Wohlen) befestigt sind, in die Lüfte geschickt. Die Zeit der Papierdrachen fällt in die ersten Frühlingswochen, da die Natur zu erwachen beginnt und das Gras auf den Wiesen noch kurz genug ist, um den spielenden Kindern das Betreten zu gestatten.

58. Trüübeligünnë. (Boswil.) Trüübelischniide. (Tägerig 60<sup>er</sup> J. Jonen 70<sup>er</sup> J.) Spiel für kleine Kinder, namentlich Mädchen. Die Teilnehmer bilden einen Kreis und halten sich bei den Händen. Eines (A) nimmt Platz mitten im Kreis, ein zweites (B) ausserhalb desselben. Nun beginnt folgendes Zwiegespräch:

B. Wa machschd i mim Garte?

A. Trüübeli gönne (Trüübeli schnide).

B. Wer hed di ghaisse?

A. De Seckelmaischder (s Tüfels Gaisse).

Auf die letzte Antwort hin will B den A fangen. A darf aus dem Kreis hinausflüchten und sich wieder in denselben zurückziehen. Dem B wird dagegen von den Kindern, die den Kreis bilden, das Eindringen verwehrt. Gelingt es trotzdem dem B den A zu haschen, so tritt B in den Kreis, wogegen A durch ein anderes Kind ersetzt wird. Nachher beginnt das Spiel wieder von Neuem.

59. Tschümperle. Kinderspiel. (Jonen 80<sup>er</sup> J.) Auf dem Spielplatz wird mittelst einer Scherbe (Stein, Stecken) ein etwa 2 m langes Viereck gerissen und nachher durch Querstriche in drei oder vier Felder abgeteilt. Als Abschluss kann dem Rechteck auf einer Schmalseite auch ein Halbkreis angefügt werden. Nun besteht die Aufgabe der Spielteilnehmer darin, der Reihe nach auf einem Bein in die Figur und durch

dieselbe zu hüpfen und dabei mit der Fusspitze einen kleinen Stein vorwärts zu schieben. Setzt ein Spieler unterwegs nur ein einziges Mal den erhobenen Fuss nieder, so muss er das Spiel aufgeben und das Schieben einem andern überlassen.

60. Verbergissmachë. (Tägerig.) Bergissmache. (Boswil.) Versteckensspiel, gleich dem „Guuggene“ (s. No. 23), bloss mit dem Unterschied, dass statt „Güügg, cho“ gerufen wird „Huup, cho“ oder einfach „Huup“.

61. Wiifässlitröölë. Beliebtes Frühlingsspiel der kleinen Kinder, das darin besteht, dass die Kinder über einen Rain hinunter kollern, wo das Gras noch ganz kurz steht und überhaupt noch kein Kulturschaden angerichtet werden kann.

62. Wir gehen in den finstern Wald. Mädchenspiel. (Jonen 80<sup>er</sup> J.) Die Spielenden kreisen Hand in Hand um eines der ihrigen (A), das im Zentrum des Kreises steht und singen dabei folgendes:



1. Wir ge - hen in den fin - stern Wald, singen die Vöglein, sin - gen so bald.

2. Setzt sich nieder wohl an der Flur, schaut ein schönes Vögelein zu.
3. Reicht einander die rechte Hand, zu mene Kuss und zu mene Pfand,
4. Dass wir wohl uns treu verbleiben, wenn wir von einander scheiden.
5. Scheiden von der Lieb und das tut weh, solch ein Lieb gibts keine mehr.
6. Es Tasseli Kaffi und Zucker dri, hinder de Wagen und furt mit dir.

Bei der dritten Strophe fasst A eines der Kreisenden (B) an der rechten Hand und zieht es mit sich in den Kreis hinein, wobei beide die Hände, mit denen sie sich festhalten, bei ziemlich gestreckten Armen bis zum Schluss der letzten Strophe hin und her schwingen. Nachher tritt A in den Kreisring, B aber bleibt im Zentrum zurück. Dann beginnt das Spiel von Vornen.

63. Zädëli ufrüerë. (Wohlen.) Knabenspiel. Zur Ausführung dieses Spiels sind mindestens drei Mitwirkende nötig. Der eine ist der „Dieb“, der zweite der „Jäger“, der dritte der „Richter“. Wollen mehr Knaben mitmachen, so wird die Zahl der Rollen entsprechend vermehrt. Diese Rollen können sein: Gerichtsdienner, Ammann, Zeuge, Bettler, Unschuld. Der Verlauf des Spieles ist nun wie folgt: Einer der Knaben schneidet drei Zettelchen zurecht und schreibt auf jedes den Namen einer der drei Rollen (Dieb, Jäger, Richter), wirft dann die Zettelchen in die Luft. Jeder hebt eines auf und



ist dann das, was auf dem Zettel geschrieben steht. Der „Dieb“ macht sich nun sofort davon, der Jäger eilt ihm nach, nimmt ihn fest und führt ihn vor den Richter und gibt diesem gleichzeitig die nähern Einzelheiten über den begangenen Diebstahl bekannt. Der Richter urteilt darauf, der Jäger soll dem Gefangenen so und so viele z. B. drei „Stüeli geh“, d. h. mit dem Knie (drei) Stösse in den Hintern versetzen. Nach der Exekution darf der Dieb die Zettel in die Luft werfen, worauf das Spiel wieder von vorne anfängt. Treten im Spiel auch Zeuge, Gerichtsdienner u. s. w. auf, so wird die Handlung noch belebter.

64. Zückijagë.<sup>1)</sup> (Jonen 70<sup>er</sup> J.) Wie No. 28, nur dass die Spielteilnehmer nicht niederkauern. Beizufügen ist hier noch, dass auch Kinder einander „'s Zücki“ geben, wenn sie auf dem Heimweg begriffen sind. Kommt nämlich der Moment der Trennung, so versetzt eines dem andern noch geschwind einen leichten Klaps mit den Worten: „De muusch no 's Zücki ha“ und springt dann fort. Erfolgt die Trennung, wenn es schon anfängt Dunkel zu werden oder wenn es bereits Nacht geworden ist, so heisst der Schlag „Nachtzücki“.

---

<sup>1)</sup> Ziggimache (Tägerig, Wohlen).