

Zeitschrift: Schweizerisches Archiv für Volkskunde = Archives suisses des traditions populaires
Herausgeber: Schweizerische Gesellschaft für Volkskunde
Band: 22 (1918-1920)

Artikel: Volkskundliches aus dem Frei- und Kelleramt
Autor: Meier, S.
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-112033>

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: 02.10.2025

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

Volkskundliches aus dem Frei- und Kelleramt.

Von S. Meier, Lehrer, Wohlen.

(Zweite Reihe IV).¹⁾

Spiele.

(Fortsetzung.)

b) Unterhaltungsspiele.

1. Chèesmässe. (Beinwil 70^{er} J.) Um ein Kind mit diesem Spiel bekannt zu machen, werden ihm zwei Halme von „Schmaale“ (Raygras) kreuzweise auf die Zunge gelegt, darauf heisst man es den Mund schliessen, zieht die Halme schnell heraus, so dass die Spelzen abgestreift werden und im Munde zurückbleiben.

2. Chlëfëlë (Klappern). „Knabenmusik“ zur Zeit der Sechziger Jahre. Das Chlefele galt als Ersatz für das Trommeln. Die Knaben bedienten sich dabei zweier „Chlefele“, d. h. etwa 10 cm langer, 3 cm breiter, dünner und flacher, nahe am obern Ende mit einer Einbuchtung versehener Hölzchen, die beim Spielen in der rechten Hand gehalten wurden und zwar das eine lose zwischen Zeig- und Mittelfinger, das andere fest zwischen Mittel- und Ringfinger. Auf dem Lande hörte man dieses Geklapper weniger, desto häufiger aber in Baden. Hier konnte man oft Rotten von Knaben durch die Gassen ziehen sehen, alle im Takte drauflos klappernd, dass es weithin schallte.

3. Chlôpfë (Knallen). a) Mit „Gaisle“. Das Knallen mit Peitschen ist eine Lieblingsbeschäftigung der Knaben, besonders derjenigen, die daheim Vieh haben und mit demselben fuhrwerken oder im Herbst z Weid fahren müssen.

b) Mit Bohnenblättern und Briefumschlägen (s. S. 84).

c) Mit „Chlöpfli“ (Silenc nutans). Die Blüten werden durch Aufschlagen auf dem Handrücken zum Knallen gebracht.

d) Mit dem Schmäusel (s. S. 83).

e) Chäbsli abloh. Seit die „Chäbsli“ (Zündhütchen) bekannt sind, war es für die Buben ein besonderes Vergnügen, wenn sie sich von dieser Art Knallartikel, welche verschaffen und auf einem Stein zur Explosion bringen konnten.

¹⁾ s. ARCHIV 21, 189; 22, 80.

f) Fürtüfel abloh. Ein fast vergessenes Knabenvergnügen. Schiesspulver wurde auf der „Chouschd“ (Ofensitz) oder auf einer Steinplatte im Freien mit einem Stein fein zermahlen, dann an ein Häufchen gemacht und angezündet.

4. Chräbsë, fischë und jagë. Jagd und Fischfang sind den Buben wie angeboren. Fliesst ein Bach durchs Dorf, durch ein nahes Tobel, einer Hecke entlang, oder zwischen Wiesen, so vergeht selten ein schöner Tag, wo nicht an dieser oder jener Stelle ein paar Knaben zu treffen sind, damit beschäftigt, in den Schuhen oder barfuss, die Hosen bis zu den Knien zurückgestülpt, im Wasser herumzustapfen, mit den Händen hier unter einen Stein zu langen, um ein Krebslein zu ergreifen, dort in einem Tümpel einen „Gröppel“ oder ein Fischlein zu fangen. Ist die Jagd erfolgreich gewesen, so wird die Beute auf ein Stündchen zur Augenweide in einem Brunnentrog ausgesetzt und nachher, wenigstens was Fischlein und Krebse anbetrifft, der Mutter in die Küche gebracht. Das gibt eine Delikatesse. Auch die grossen „Teckelschnägge“ (gedeckelte Weinbergsschnecke) sind gut. Man steckt sie in die glühende Asche, wo sie bald zu „singen“ anfangen. Hat der Gesang aufgehört, so nimmt man sie wieder aus der Asche heraus, zieht das gebratene Tierchen aus dem Häuschen, reisst „s Igwaid“ weg und verschluckt den Rest ohne Salz und Schmalz.

Im Frühling gehts auf die Suche nach Vogelnestern. Rothüserli-, Chrehe-, Hühnerdiebe-, Amsle-, Ägerschde-, Rinderstorre- und Husmügglinäschder sind bald entdeckt. Damit sind die Knaben aber noch nicht zufrieden, sie wollen wissen, ob Eilein oder Junge darin liegen. Finden sich wirklich solche vor, so treibt die Neugierde den Entdecker dazu, Eilein oder Junge herauszunehmen.

5. Guëtstäägeli. Blumenspiel der kleinen Mädchen (Wohlen.) Ein Stück vom Röhrchen des Löwenzahns wird auf halber Länge geknickt. Dann pflückt man ein Gänseblümchen (*Bellis perennis*) dessen Stiel länger ist als das Röhrchen, stösst den Stiel durch das Röhrchen, fasst ihn unten fest und zieht daran so stark, dass das Röhrchen an der Knickstelle sich beugt und das Gänseblümchen nickt, als ob es sagen wollte: „Guets Tägeli!“

6. Holdere, Holdere, Holderstock. Knabenspiel. (Wohlen.) Die Knaben stehen vor einer Bank. Einer (A) setzt

sich drauf. Ein anderer (B) legt sein Gesicht in dessen Schoss. Darauf klopft A dem B mit den Fäusten auf den Rücken, dabei sprechend:

Holdere, Holdere, Holderstock,
Wi mänge Finger streckt de Bock?

Der Frage folgt sofort die Tat, d. h. A streckt 0—10 Finger aus. Errät B die Zahl nicht, so sagt A:

Hesch es nit errote.
Chasch nid unde dure schnoogge.

und beginnt dann mit dem Klopfen und Fragen von Neuem. Errät B aber die Zahl der aufgestreckten Finger, so reimt A weiter:

Hesch errote,
Chaschd jez unde dure schnoogge.

Dann muss B unter den Beinen des A hindurch kriechen. Kommt er auf der andern Seite wieder hervor, so wird er etwa angehalten mit der Frage:

Wa wottscht lieber: Mässer oder Gable?

Antwortet er mit „Mässer“, so fährt ihm A mit der Hand über den Nacken, als ob er ihm den Kopf abschneiden wollte, antwortet B mit „Gable“, so sticht A ihm mit den Fingern in den Rücken.

Ein anderer hinwiederum wird angehalten mit der Frage:

Wa wottscht lieber: Stägli uf oder Stägli ab?

Antwortet er mit „Stägli uf“, so wird er emporgehoben, antwortet er mit „Stägli ab“, so wird er zu Boden gedrückt.

Ein dritter wird gefragt:

Wa wottscht lieber: Rүүs oder Aare?

Sagt er „Rүүs“ so heisst's: hesch de Chopf voll Lüs, sagt er „Aare“ so heisst's: hesch de Chopf voll Naare.

Andere Fragen sind:

Wa wottscht lieber: Chugle oder Stai?

Antwort zu „Chugle“: Chaschd mit em Tüfel i d Höll abe rugele, Antwort zu „Stai“: Chaschd mit em lieb Gott hai.

Wa wottscht lieber: Tandli oder Schiitli?

Antwort zu „Tandli“: Bischd im lieb Gott siis Mandli, Antwort zu „Schiitli“: Bischd im Tüfel sis Gritli.

7. Hurrlı aaloh. 1. Durch das Zentrumslöchlein eines fünfflöcherigen Hosenknopfs wird ein Zündhölzchen gesteckt. Dann hat man einen Hurrlı oder Kreisel. Er wird auf einer ebenen Fläche (Tisch, Boden, Ofensitz) „aaggloh“ (zum Kreisen gebracht). Dies geschieht dadurch, dass man ihn mittelst zwei

Fingern am obern (längern) Ende des Hölzchens fasst und in senkrechter Stellung durch einen scharfen Ruck dreht und sofort loslässt.

2. Eine zweite Art Hurli sind die kegelförmigen, vom Drechsler aus Holz gefertigten Kreisel. Sie werden im Freien (Strasse, Schulplatz) mittelst einer kleinen Geissel in kreisender Bewegung erhalten.

8. Lehreris. Spiel kleiner Kinder. Die Kinder sitzen im Freien auf einer Bank (Baumstamm u. s. w.). Ein grösseres Mädchen hält mit ihnen „Schule“. Als richtige „Lehrerin“ glaubt sie, sich auch einer Rute bedienen zu müssen.

Ähnliche Spiele sind Mueteris (ein grösseres Kind ist die „Mutter“, sie gibt den Kleinen allerhand Arbeiten auf, schickt sie aus um Kommissionen zu besorgen u. s. w.), Chrè-mërë (auf einem Brett werden Steinchen, Hölzchen, Tuchläppchen und dergl. ausgelegt, welche als Verkaufsartikel jeglicher Art gelten müssen. Es wird nach ihren Preisen gefragt, gefeilscht und gehandelt wie in einem Laden oder auf dem Markt.).

9. F ü üschdlë (Fäusteln). Zwei Kinder (A und B) legen zwei Knöpfe zusammen. A nimmt sie, hält dann beide Hände hinter den Rücken und lässt die Knöpfe wiederholt aus der einen Hand in die andere gleiten. Schliesslich streckt es die Hände seinem Spielgenossen entgegen, damit dieser errate, in welcher Hand die Knöpfe sich befinden. Rät B richtig, so gehören die Knöpfe ihm, hat er falsch geraten, so darf A die Knöpfe behalten.

10. Münz oder Ŭmünz. Spiel mit durchlochten Knöpfen. Jeder Spielteilnehmer setzt einen Knopf. Einer von ihnen (A) nimmt den ganzen Einsatz in Empfang und hält ihn zwischen beiden Händen verschlossen, stellt sich dann vor einen seiner Spielgenossen (B) und fragt: Münz oder Umünz? Der Gefragte entscheidet sich entweder für das eine oder für das andere und gibt darauf die entsprechende Antwort. Nun schüttelt A die Knöpfe tüchtig zwischen den Händen durcheinander und lässt sie zur Erde fallen. Hatte B gesagt: Münz, so darf A von den am Boden liegenden Knöpfen die richtig gekehrten behalten, hatte dagegen die Antwort gelautet: Umünz, so gehören ihm die Knöpfe, die ihre „lätz Site“ nach oben kehren. Bleiben noch Knöpfe am Boden zurück, so hebt B sie auf, stellt sich vor einen dritten Spielteilnehmer (C) und verfährt wie A.

11. Pfiiffë (s. S. 84). Pfeifen mit den Lippen wie die Grossen kann jeder Bub; er kann auch „dur d Finger pfiiffe“ und kann sogar mit einem Finger allein pfeifen. Im erstern Fall legt er Zeige- und Mittelfinger beider Hände gestreckt, schräg in den Mund, im andern Fall den Zeigefinger der rechten Hand, aber statt gestreckt, gebogen. Daneben pfeift er mit einer leeren Patronenhülse, die er auf einem Schiessplatz gefunden; mit einem Eichelbecherlein, das er im Walde aufgelesen und zwischen die hintern Glieder des Zeigefingers und des Mittelfingers gezwängt hat, mit geschenkten oder gekauften „Chrömlipfiffli“, Ballonpfeifchen, Schelmenpfeifchen, mit Pfeifchen aus kreisrunden Blechscheibchen, die er in der Mitte gefalzt und nachher noch auf jeder Hälfte mit einem Loch im Zentrum versehen hatte.

12. 's alt Neeveli ischd gstorbë. Dramatisches Mädchenspiel, (Jonen 80^{er} J.) Personen: 's alt Neeveli; die Leichenbitterin; Neevelis Verwandte. Die Verwandten verteilen sich auf verschiedene Plätze (Mauern, Brunnen, Bäume, Hecken). 's Neeveli und die Leichenbitterin bleiben zurück. 's Neeveli sinkt zu Boden und stellt sich tot. Die Leichenbitterin zieht ihm die Schürze über den Kopf und raunt ihm gleichzeitig ins Ohr was für Grimassen es schneiden soll, wenn die Leidleute kommen. Nachher begibt sie sich zu den Verwandten, um ihnen Neevelis Absterben anzuzeigen und sie „go z' Chile lade“, wobei sich ungefähr folgendes Zwiegespräch abspinnt:

Leichenbitterin (bei den ersten Verwandten, mit weinerlicher Stimme und das Taschentuch vor den Augen): Guet Tag, 's alt Neeveli isch gschdorbe, er selid ä so guet si und de mit em z'Chile cho. Am ais lüted 's z' Chile und am zwäu wird 's beerdiget.

V.: Was Ihr nid sägid. 's alt Neeveli seig gstorbe? Wa het 's ä gha?

L.: Hm, 's ischd em näume scho e Cheeri nümme rächt gsi, 's hed nid mögen ässe und hed klagt, 's seig alewil so müed, 's mög schier nid gschnufe und 's tüeg em weh uf dr Bruscd.

V.: Ach main. Da guet Neeveli. Wi alt isch aigetli ä? Gwüss nechzue Sibezgi.

L.: Jo, vor drei Wuchen isch es Vieresibezgi gsi.

V.: Wer hett ä da tänkt. 's hed doch ä niè vil Guets gha uf dr Wält. Nu 's mues halt ainischd gstorbe si. Jo, jo allwäg wäm mr mit em z'Chile goh.

L.: Guet, so chömid de. Adie, läbid wohl.

V.: Adie.

Sind alle Verwandten eingeladen, so kehrt die Leichenbitterin wieder zur Verstorbenen zurück und ruft dann laut: Ais, zwai, drei. Auf den Ruf eilen alle Eingeladenen schleunigst herbei, worauf die Ruferin sie fragt: „Wändr eppe 's alt

Neeveli no einischd gseh?“ Die Leidleute antworten: „Jo.“ Nun zieht die Leichenbitterin die Schürze vom Gesichte der „Toten“ weg. Letztere schneidet aber Grimassen und zwar solche, dass die Zuschauer erschreckt auseinanderfahren und sich flüchten. 's alt Neeveli springt hinter ihnen drein; erwischt es eines, so übernimmt dieses Neevelis Rolle und das Spiel beginnt von Neuem.

13. Seupfëblòotëren ufloh (Seifenblasen). Beliebtes Unterhaltungsspiel der Kinder.

14. Schuelschnitz (Vexierknoten). (Jonen, Obermühle.) Ein aus den fünfziger Jahren stammendes Kinderspielzeug, das aus mehreren Holzstückchen bestand, die für Uneingeweihte schwer auseinander zu nehmen und wieder zusammensetzen waren.

15. Staindli schoppë. (Villmergen 60^{er} J.) Spiel für jüngere Kinder, namentlich Mädchen. Ein Kind leitet das Spiel, ein anderes muss sich verbergen, die übrigen setzen sich auf den Boden nieder und bilden einen Kreis. Dann drückt die Spielführerin einem der im Kreisring Sitzenden unbemerkt ein Steinchen in die Hand und ruft laut: „Güügg, cho“. Sofort eilt das Kind, das sich verbergen musste, herbei und sucht nun zu erraten, bei wem das Steinchen verborgen ist. Rät es richtig, so darf es zu den andern sitzen, rät es falsch, so muss es wieder in sein Versteck zurückkehren.

16. Stoppischrueg. (Boswil, schon seit den dreissiger Jahren bekannt.) „Stoppetechrueg“. (Jonen 70^{er} J.) Mädchen-spiel. Die Kinder, mit Ausnahme der Spielführerin (A) sitzen am Boden oder wo es ihnen gerade passt. Nun tritt A vor eines derselben (B) hin und sagt: „Stoppischrueg“. Sofort fragt B: „Wa heschd im Chrueg?“ darauf A: „Bueben und Meitli gnueng; witt ä aine?“ B: „Jo.“ Nun heisst A die B sich eine männliche Person zu denken und begibt sich dann zu einem andern Mädchen (C), neuerdings rufend: „Stoppischrueg“ u. s. f. Hat sich jedes „einen“ gedacht, so folgt ein zweiter, dritter, wohl auch vierter Umgang. Dann wird die Verteilung vorgenommen. A fragt B: „Wele witt mit dr is Bett neh?“ 2. „Wele witt is Chemi hänke?“ 3. „Wele witt uf de Mischd gheie?“ 4. Wele witt mit dr a Tisch neh?“ Auf jede Frage muss B mit dem Namen eines Auserwählten antworten. Dann kommt die Reihe zum Antwort geben an C.

17. Tschingge chlopfe. Knabenspiel. (Wohlen.) Die Knaben stehen vor einer Bank. A bückt sich ganz auf dieselbe hinunter, so dass er nicht sehen kann, was hinter ihm vorgeht und legt beide Hände auf den Rücken. Ein Anderer versetzt ihm einen Schlag auf die Hände und A muss den Schlagenden erraten. Errät er richtig, so ist er frei; wo nicht, so muss er weiter erhalten. Das Spiel wurde schon 1870 in Tägerig von einquartierten Tessinersoldaten gemacht. Daher wohl der Name.¹⁾

18. Verborgenes suchen. (Tägerig 60^{er} J. Boswil 70^{er} J.) Irgend ein Gegenstand (Knopf, Ball, Hölzchen u. s. w.) wird versteckt. Eines der Kinder anerbietet sich freiwillig (bezw. muss) das Verborgene zu suchen. Um das Finden zu erleichtern, ruft das Kind, welches den Gegenstand versteckte, „'s isch chalt“ (d. h. du suchst ganz am unrechten Ort), „'s ischd lehm“ (lauwarm), „'s ischd warm“, „'s ischd haiss, haiss“ (du bist dem Versteck ganz nahe).

19. Wa heschd du mit dim Zweräppler gmacht? (Tägerig 60^{er} J. Boswil 70^{er} J.) Die Kinder sitzen in einer Reihe. A eröffnet das Spiel, indem es dergleichen tut, als ob es jedem der vor ihm Sitzenden ein Zweirappenstück in die Hände drücke. Hierauf stellt es an jedes Fragen, die so beantwortet sein müssen, dass dabei gewisse Ausdrücke vermieden werden, wie z. B.: Ja und nein, Vater und Mutter, weiss und schwarz. Wer sich „verschnäpft“ (verspricht) muss ein Pfand geben. Der Verlauf des Spieles ist nun ungefähr so:

- A. (zum ersten Kind B): Wa heschd du mit dim Zweräppler gmacht?
 B.: Stoff (Schue, e Huet und dergl.) kauft.
 A.: Wa hed r koschd? (folgt Angabe des Preises)
 A.: Hed r nur e so vil koschd?
 B.: Er hed echli meh koschd.
 A.: Wer hed dr 's ander Gäld no 'geh?
 B.: D Tante (I has gfunde, verdienet u. s. w.).
 A.: Wa hed dr Stoff für ne Farb gha?
 B.: E grüeni.
 A.: Wa heschd drus lo mache?
 B.: E Rock (Schüübe u. s. w.).
 A.: Laischd e nur am ene Sunntig a?
 B.: Vilicht ('s chönnt si, s mag si u. s. f.)

II. Spiele der jungen Burschen und Mädchen.

Sind die Knaben und Mädchen den Kinderschuhen entwachsen, so ist doch damit das Ende der Spielzeit noch nicht

¹⁾ Tschingg, von ital. *cinque*, Spitzname des Italieners.

gekommen. Wohl geben die Mädchen das Laufen und Springen, Ballen und Seilhüpfen und dergleichen Spiele auf; dafür aber beteiligen sie sich dann gerne an Gesellschaftsspielen, sobald sich die Gelegenheit dazu bietet. Die Knaben regen sich noch etwas mehr, sie suchen an Sonntag-Nachmittagen einen Kegelplatz auf oder messen ihre Kraft und Gewandtheit beim „Porschde“ (Ringen). Gelegentlich wird auch „gfüschdlet“ (mit den Fäusten gestossen) und „ghööglet“ (gehäkelt). Junge Burschen des Kelleramts und des obern Freiamts unternehmen im Frühling an schönen Sonntagen Rundläufe in benachbarte Gemeinden und werfen unterwegs auf den Strassen Bleikugeln. Bald locken auch das Wirtshaus und der Tanzplatz und nicht umsonst. Sitzt man aber einmal hinterm Wirtstisch, so muss zum Most oder Bier gleich noch ein „Chart“ gebracht werden, dann gehts Jassen an. Bläst vom Tanzplatz her die Blechmusik zum Schottisch, Mazurka, Walzer, Galopp und Polka auf, so mischt man sich anfänglich für ein Weilchen unter die Zuschauer und wagt dann schliesslich selber auch einen Versuch, erst mit einem Altersgenossen, nachher, wenns besser geht, auch mit einem „Maitli“. Erlernt wird aber die Tanzkunst in der Regel nicht auf dem Tanzboden im Wirtshaus und beim Klang der Trompeten und Klarinetten, Geigen und Flöten, sondern man schafft sich billigere Gelegenheit zum Tanzen und findet sich zusammen entweder in einer Stube oder in einer Scheune und tanzt nach den Weisen einer Handorgel oder einer Mundharfe.

Machen Burschen am Sonntag Abend etwa einen gemeinsamen Spaziergang, so nimmt auch bei diesem Anlass der eine oder andere eine Harmonika hervor und begleitet den Gang musikalisch. Treffen in einem Privathause Burschen und Mädchen zusammen, die gerne geneigt sind, einige Abendstunden gemeinsam zu verbringen, so werden bald allerlei Gesellschaftsspiele arrangiert. (Anlass zur Ausführung solcher Spiele boten früher gewöhnlich die Tage, da das letzte Fuder Garben eingeheimst, der Heuet beendet, die letzte Garbe gedroschen wurde und der Bauer seinen Dienstboten und Tagelöhnern ein Mahl spendete.)

Die Spiele der jungen Leute seien nachstehend angeführt:

1. Beter, nimm mr 's Stümpfli ab. Gesellschaftsspiel. Die Gesellschaft sitzt am Tisch. Ein Mitglied derselben (A

verschafft sich ein Holzsplitterchen, zündet es an und überreicht es seinem Nachbarn (B) mit den Worten: Beter, nimm mr 's Stümpli ab“. B gibt den brennenden Splitter mit der gleichen Bitte weiter an C, u. s. f. Wer das Stümpli verlöschen lässt, dem macht A, der das Spiel genau verfolgt, mit dem verkohlten Ende einen schwarzen Strich neben den Mund.

2. Būsēliblòosē. (Boswil. Jonen 70^{er} J.) Gesellschaftsspiel. Man sitzt um einen Tisch herum, gedrängt. Mitten auf dem Tisch liegt eine Flaumfeder. Eine Person aus der Gesellschaft bläst sie an, dass sie auffliegt. Nähert sich die Feder in ihrem Fluge einem der Spielenden, so muss er sie wegblasen. Wer sie aus dem Kreise hinaus entschweben lässt, muss ein Pfand geben (Messer, Taschentuch, Bleistift, Fingerhut u. s. w.). Nach Beendigung des Spiels werden die Pfänder eingelöst. Als Bedingungen zur Einlösung werden etwa gestellt: Zur Türe gehen; ein Liedchen singen; ein Tänzchen machen; auf einem Beine hüpfen; einem der Anwesenden ein „Ääli“ machen (d. h. liebkosen, indem man seine Backe an diejenige des andern legt); den Ofen küssen u. s. w.

3. Chröschlë. (Jonen 70^{er} J.) Gesellschaftsspiel. Man sitzt um den Tisch herum. Ein Napf voll Krüsch (Kleie) wird mitten auf dem Tisch an einen Haufen geschüttet; jedes legt eine Münze dazu, worauf beides, Krüsch und Geld tüchtig unter einander gemengt wird. Schliesslich verteilt die ganze Gesellschaft den Haufen gleichmässig unter sich. Wer in seinem Anteil Geld findet, darf es behalten.

4. Chüsselitanz. Gesellschaftsspiel. Die Spielenden bilden einen Kreis. Im Zentrum desselben steht einer mit einem „Chüsseli“ (Kissen). Ein „Handörgeler“ oder ein „Mulharpfespieler“ fängt an zum Tanze aufzuspielen. Die Knaben und Mädchen drehen sich paarweise im Kreise nach dem Takte der Melodie. Plötzlich legt der Kissenträger das Kissen einem Tänzerpaar zu Füßen, beide knien darauf und küssen einander. Dann übernimmt die Geküsste das Kissen und das Spiel wird fortgesetzt.

5. Domino. Das Dominospiel ist hierzulande seit etwa vier Jahrzehnten bekannt und wird da und dort hauptsächlich im Winter im Familienkreise gespielt.

6. Chugēlitröölë, s. Schweiz. Arch. f. Volkskde. 9, 213.

7. Eierlesët, ebenda.

8. Füs chdlë (Fauststossen). Beliebtes Kraftspiel der ledigen Burschen und jungen Männer. Ihrer zwei sitzen einander am Tisch gegenüber, legen den rechten Arm, Faust gegen Faust mitten auf die Tischplatte und fangen an ihre Stosskraft an einander zu messen. Wer des Gegners Faust zurückstosst, hat gewonnen.

9. Hööggglë (Häkeln). Kraftspiel ähnlich dem Fauststossen, jedoch mit dem Unterschied, dass die Gegner, frei aufrecht stehend oder sitzend, die Mittelfinger der rechten Hand hakenförmig in einander hängen und dann anziehen. Dabei gewinnt derjenige, der den andern zu sich herüber zu ziehen vermag.

10. Kartenspiele. Das Kartenspiel ist im Freiamt schon seit dem 18. Jahrhundert bekannt. Verschiedene Spiele sind inzwischen abgegangen so das Bänkle, Bärlande, Fiisle, Füessle, Stäädle, Staate; betrieben sind noch das Bèetle (Chlopfbèetle), Maasche (Mariaasche), Ramse und Jasse. An den drei letztgenannten Spielen beteiligen sich auch Kinder. Das Betle, Mariasche und Ramse kommen mehr im Familienkreise vor, an Sonntagen zur Winterszeit; gejasst wird dagegen überall: Daheim, im Wirtshaus, im Bahnwagen, im Freien. Besonders leidenschaftlich wurde in den fünfziger Jahren gespielt, als die Strohindustrie florierte und auch die Arbeiter und die Unterhändler viel Geld verdienen. Man spielte auch häufig hoch. Noch jetzt werden Münsterchen davon erzählt. So habe z. B. einer beim Fiisle in einer Nacht bis Fr. 100.— gewinnen oder verlieren können. Von einem gewissen Freiamter wird gar behauptet, er habe auf einem „Hock“ (auf einem Sitz) Fr. 400.— gewonnen, von andern routinierten Spielern, sie hätten oft am Bremgarter-Markt den Bauern „s halb Gäld“ vom Erlös für verkaufte Vieh beim Kartenspiel abgewonnen; weiters, in einer gewissen Kirche des Kelleramts hätten in den dreissiger Jahren Läuterbuben auf der „Himleze“ des Glockenhauses während der Predigt „klopfbèetlet“.

11. Kunststücke. Bei „Chrehane“ (Erntefesten) produzieren sich die jungen Burschen zur Abwechslung auch gerne als „Künstler“. Kunststücke sind z. B.:

a) Sich rücklings, mit gesteihtem Körper, so auf zwei Sessel niederlegen, dass der eine Sessel dem Kopf, der andere den Füßen als Stütze dient.

b) Ein Glas Wasser, Most oder Wein austrinken, ohne es mit den Händen zu fassen. (Das Glas wird mit den Zähnen gefasst, nach und nach hochgehoben unter gleichzeitigem Schlürfen des ausfliessenden Inhalts.

c) Mit der Schuhspitze oder mit der grossen Zehe ein Kreuz an die Stirne machen.

12. Liëbimässë. Unterhaltungsspiel. (Boswil.) Von einem Stück Nähfaden nimmt ein Bursche das eine Ende in den Mund, ein Mädchen das andere; dann fangen sie an zu essen, ohne aber mit den Händen den Faden festzuhalten. Schliesslich kommen sie mit den Lippen zusammen und das Ende des Spiels ist ein Kuss.

13. Mülradiibë. (Jonen 70^{er} J.) Dieses Spiel wurde etwa bei Anlass eines „Chrehane“ nach dem „Tröschet“ von den jungen Burschen in der Stube gemacht. Sie formierten dabei selbst sechs oder acht einen Kreis und fassten einander bei den Händen. Hierauf liessen sich die ungeraden „Nummern“ so zu Boden nieder, dass sie sich bei gestreckten Beinen gegenseitig mit den Füessen berührten, während sie von den Übrigen in der Schwebelage gehalten wurden. Dann ging rings im Kreise herum, das Mühlrad, an dem die Beine der in der Schwebelage hangenden Burschen die Speichen, ihre Füsse die Nabe, die andern aber die treibende Kraft darstellten, drehte sich.

14. Nünistaizië (Mühle ziehen). Altbekanntes Brettspiel, das etwa an Winterabenden im Familienkreise zwischen zwei Personen unter Verwendung von neun schwarzen und neun weissen Bohnen (oder Knöpfchen) gespielt wird. Wer an einem Orte eine Mühle schliessen und zu gleicher Zeit an einem andern Punkte eine zweite öffnen kann, hat eine „Figgi“ (Zwickmühle) und eine „Müli“.

15. Römisch biichtë. Gesellschaftsspiel. (Boswil 80^{er} J.) Eine Person aus der Gesellschaft begibt sich als „Beichtende“ vor die Türe, die übrigen sitzen als „Beichtväter“ um den Tisch. Nun stellt einer der Beichtväter leise eine Frage, worauf ein anderer laut gegen die Türe ruft: „Jo oder Nai“. Das „Beichtkind“ hat nun nichts anderes zu tun, als mit „Ja“ oder „Nein“ zu antworten. Hat es drei Fragen beantwortet, so darf es wieder hereinkommen. Dann wird ihm erst der Inhalt der Fragen zur Kenntnis gebracht, die gestellt worden waren. Gewöhnlich bezwecken die Fragen, die Lachlust an-

zufachen und sind deshalb mehr komischer Art, es können aber auch Derbheiten und Zweideutigkeiten mit unterlaufen.

16. Schlitteln. Am Schlittenvergnügen beteiligen sich auch die aus der Schule entlassenen Knaben und Mädchen, sowie junge Verheiratete. Es wird auf schön gelegenen Schlittwegen innerhalb gewisser Ortschaften oft bis gegen Mitternacht geschlittelt, nebstdem veranstalten Gesangvereine und andere Gesellschaften etwa an einem hellen Sonntag eine Schlittenpartie durch die umliegenden Ortschaften.

17. Schwarz Maa jagë. Beliebtes Gesellschaftsspiel. (Tägerig 60^{er} J. Jonen 70^{er} J.) Die Gesellschaft sitzt um einen Tisch. Ein „Chart“ (Ries Spielkarten) wird herbei geschafft. Dann werden die Karten gleichmässig unter die Mitglieder verteilt. Wer dabei zwei Karten von der gleichen Farbe bekommt (z. B. zwei Sechs, Sieben, Acht, Neun, zwei „Giiger“ oder „Baner“, zwei „Under“, „Ober“, „Chüng“, zwei „Seu“ oder Ass), darf sie weglegen. Ausgenommen ist hiebei der „Aichlen-Under“. Dieser gilt als „Schwarze Ma“ und muss im Spiel bleiben. Haben die Spieler „versüberet“ (ihre Karten ausgeschossen), so reicht der, welcher das Spiel ausgegeben hat, seine noch zurückbehaltenen Karten dem Nachbar zur Rechten verkehrt (verdeckt) hin, dieser nimmt davon auf Geratewohl eine, kann er nun wieder „vertue“ (d. h. zwei Karten der gleichen Farbe weglegen) so tut ers und hält dann die ihm noch verbleibenden Karten wie sein Vorgänger dem Nachbar rechts hin, u. s. w. Merken die Spielgenossen in wessen Händen sich der schwarze Mann befindet, so bereitet ihnen das grosses Vergnügen, der Nachbar aber passt besonders auf, wenn die Reihe zum ziehen an ihn kommt und er besinnt sich doppelt, bevor er eine Karte zieht. Wem nämlich der Eichel-Unter sitzen bleibt, der hat verspielt und bekommt neben die Nase mit einem Stück Kohle gezogen einen „Schnauz“ und wird damit der „Schnauzbeter“.

18. 's Heere Nachthappe ischd verlore gange. Gesellschaftsspiel. Tisch und Sessel werden auf die Seite gerückt. Die Gesellschaft kniet (sitzt) in einem Kreis auf dem Boden. Der Spielführer bleibt stehen, eine Nachtmütze in der Hand haltend. Ein anderes Mitglied der Gesellschaft verlässt das Zimmer und wartet draussen, bis er herein gerufen wird. Inzwischen geht der Spielführer mit der Mütze ausserhalb des Kreises herum und sucht sie einem der Knie-

enden (Sitzenden) heimlich zuzustecken. Ist dies geschehen, wird der draussen Harrende herein gerufen und ihm als Rätsel aufgegeben: 's Heere Nachtchappe ischd verlore 'gange, wer hed si?' Um das Rätsel zu lösen, sucht und greift er bei den Spielgenossen, welche die Mütze fortwährend heimlich im Kreise herumwandern lassen. Das Spiel ist sehr kurzweilig und verursacht unter den Beteiligten Kichern und Gelächter.

19. Tellerspiel. Gesellschaftsspiel. (Boswil 80^{er} J.) Um genügend Raum zu gewinnen, werden Tische und Sessel beiseite gestellt, dann gibt der Spielführer (A) jedem einen Namen auf, z. B. den Namen eines Kantons, einer Stadt u. s. w., nimmt nachher einen hölzernen Teller (Fleischteller), stellt ihn mitten in der Stube senkrecht auf den Boden und gibt ihm mit einer geschickten Handdrehung einen Schwung, so dass er zu „hurre“ (kreiseln) anfängt. In dem Moment aber, da der Spielführer merkt, dass der Teller fallen will, ruft er schnell einen der aufgegebenen Namen, worauf der Angerufene den Teller noch vor dem Umfallen auffangen muss. Gelingt ihm dies nicht rechtzeitig, so muss er ein Pfand geben.

20. Tröschë. Spiel der jungen Burschen. Wenn junge Burschen beieinander am Tische sitzen so kommt ihnen etwa in den Sinn, durch taktmässiges Klopfen auf der Tischplatte mit Fäusten und Ellenbogen und Klopfen auf dem Boden mit den Füßen das Dreschen nachzuahmen. Klopfen mit Ellenbogen und Fäusten allein (1. linker Ellenbogen, 2. rechter Ellenbogen, 3. linke Faust, 4. rechte Faust) ergibt ein Dreschen selb Viert, wird gleichzeitig noch mit den Vorderfüßen geklopft ein Dreschen selb Sechst, mit Vorderfüßen und Absätzen ein Dreschen selb Acht.