Zeitschrift: Schweizerische Lehrerzeitung

Herausgeber: Schweizerischer Lehrerverein

Band: 124 (1979)

Heft: 25: "Schulpraxis" : eine Sammlung volkskundlicher Bewegungsspiele aus der Vergangenheit

Sonderheft: "Schulpraxis" : eine Sammlung volkskundlicher Bewegungsspiele aus der Vergangenheit

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: 12.07.2025

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

Schweizerische
Lehrerzeitung
Zeitschrift für Bildung, Erziehung, Unterricht · Organ des Schweizerischen Lehrervereins

Sonderausgabe ‹Schulpraxis› · Monatsschrift des Bernischen Lehrervereins

SLZ 25, 21.6.79

Alte Kinderspiele

Eine Sammlung volkskundlicher Bewegungsspiele aus der Vergangenheit

von Walter Seiler, mit Zeichnungen von Gustav Ritschard

Schulpraxis / Schweizerische Lehrerzeitung — Nr. 25
Monatsschrift des Bernischen Lehrervereins **21. Juni 1979**

Die «Schulpraxis» wird laufend im Pädagogischen Jahresbericht (Verlag für pädagogische Dokumentation Duisburg) bibliographisch nachgewiesen.

Redaktion des «Schulpraxis»-Teils: H. R. Egli, 3074 Muri BE
Druck und Spedition: Eicher & Co, 3001 Bern

Alte Kinderspiele

Eine Sammlung volkskundlicher Bewegungsspiele aus der Vergangenheit
von Walter Seiler, mit Zeichnungen von Gustav Ritschard

Anschrift: Walter Seiler / Gustav Ritschard, 700-Jahrfeier Unterseen, Steindlerstrasse 2, 3800 Unterseen

Titelbild: Hurrle, Spiel Nr. 9, Seite 69/70

Liste der lieferbaren Hefte der «Schulpraxis» (Auswahl)

Nr.	*Monat*	*Jahr*	*Preis*	*Titel*
10	Januar	62	2.—	Rittertum
3	Juni	63	1.50	Im Tierpark – Tierzeichen nach Natur
4/5	Juli/Aug.	63	2.—	Otto von Greyerz und die Schule
6/7/8	Sept.–Nov.	63	4.—	Das Atom – Aufgabe unserer Zeit
9/10	Dez./Jan.	63/64	4.—	Island
9	Dezember	64	3.—	Mittelalterliche Burgen, Ruinen und Burgplätze
10/11	Jan./Febr.	65	3.—	Studienwoche im Wallis
4	Juli	65	1.50	Probleme und Hilfsmittel im Religionsunterricht
5	August	65	2.—	Italienischunterricht
8/9	Nov./Dez.	65	2.—	Moderne Sprache im Deutschunterricht, Schule und Schundliteratur – Beiträge Rechtschreibung
1/2	Jan./Febr.	66	3.—	Erziehung und Sprache
4/5	April/Mai	66	3.—	Tierzeichnen nach Natur, Modellieren usw.
7/8	Juli/Aug.	66	3.—	Franziskus von Assisi
			1.—	Lesebogen
9	September	66	1.50	Zur Methodik der pythagoreischen Satzgruppe – Mathematische Scherzfragen
10/11	Okt./Nov.	66	2.—	Eislauf – Eishochey
12	Dezember	66	3.—	Zu M. Wagenscheins päd. Denken, Übungen zum Kartenverständnis
1/2	Jan./Febr.	67	3.—	Photoapparat und Auge
			1.—	Lesebogen
3/4	März/April	67	3.—	Beiträge zum Technischen Zeichnen
7	Juli	67	2.—	Bibliotheken, Archive, Dokumentation
8	August	67	1.50	Der Flachs
11/12	Nov./Dez.	67	4.—	Sprachunterricht
1	Januar	68	2.—	Schultheater
4/5	April/Mai	68	3.—	Schulschwimmen heute
8/9/10	Aug.–Okt.	68	4.—	Bernische Klöster II (Bernische Klöster I, 4/5, 1958 vergriffen)
11/12	Nov./Dez.	68	3.—	Simon Gfeller
1	Januar	69	3.—	Drei Spiele für die Unterstufe
2	Februar	69	2.—	Mathematik und Physik an der Mittelschule
4/5	April/Mai	69	2.—	Landschulwoche im Tessin
6/7	Juni/Juli	69	2.—	Zur Erneuerung des Rechenunterrichtes
8	August	69	1.50	Mahatma Gandhi
9	September	69	3.—	Zum Grammatikunterricht
10/11/12	Okt.–Dez.	69	4.—	Geschichtliche Heimatkunde im 3. Schuljahr
1/2	Jan./Febr.	70	4.—	Lebendiges Denken durch Geometrie
4	April	70	1.50	Das Mikroskop in der Schule
8	August	70	1.50	Gleichnisse Jesu
11/12	Nov./Dez.	70	3.—	Neutralität und Solidarität der Schweiz
1	Januar	71	1.50	Zur Pädagogik Rudolf Steiners
2/3	Febr./März	71	3.—	Singspiele und Tänze
5	Mai	71	2.—	Der Berner Jura – Sprache und Volkstum
6	Juni	71	3.—	Tonbänder, Fremdspracheunterricht im Sprachlabor
7/8	Juli/Aug.	71	2.—	Auf der Suche nach einem Arbeitsbuch zur Schweizergeschichte

Fortsetzung 3. Umschlagseite

Alte Kinderspiele als Vorspiel zu einem historischen Umzug

Unterseen feiert dieses Jahr sein Jubiläum: «2000 Jahre Besiedlung – 700 Jahre oberste Stadt an der Aare». Für die ersten zwei Juliwochenenden ist dazu ein reichhaltiges Festprogramm zusammengestellt worden, dessen krönender Abschluss ein grosser historischer Umzug sein wird. Um nun die Wartezeit der auf den Umzug harrenden Zuschauer sinnvoll auszufüllen, kam der einheimische Architekt Gustav Ritschard auf die Idee, von Schulkindern alte, volkstümliche und leider vielerorts in Vergessenheit geratene Kinderspiele vorführen zu lassen. In der Folge wurde eine ansehnliche Zahl alter Kinderspiele zusammengetragen und um die achtzig geeignete ausgewählt. Diese als sogenannte *Vorspiele* an einem Umzug wieder zu beleben, ist in der Schweiz erstmalig. Die vorliegende Schrift soll hiezu Wegleitung sein.

Zu diesem Heft

Im Gegensatz zur bestehenden Literatur, in der stark auf die historische Entwicklung und den Kulturgehalt alter Kinderspiele Gewicht gelegt wird, soll dieses illustrierte Heft eine *Schrift für den Praktiker,* den Lehrer oder Jugendarbeiter sein; mit Hilfe der Bilder und Texte kann er diese Spiele wieder an unsere Kinder herantragen. Die kleingedruckten geschichtlichen Streiflichter können unserer jungen Generation ein tieferes Verständnis für die Eigenart der alten Spiele geben und ihr vor Augen führen, dass alles, auch jedes Spiel, seine eigene Geschichte und Überlieferung besitzt. Das vorliegende Heft stellt aber weder eine lückenlose Sammlung dar, noch will es den Anspruch einer wissenschaftlichen Arbeit erheben. Aus dem grossen Fächer alten Spielgutes sind unter Rücksichtnahme auf die Bedingungen eines Umzuges nur einfache, in der Schweiz betriebene Bewegungsspiele mit leicht erkennbarem Spielverlauf herausgegriffen worden. Deshalb fehlen sämtliche Tischspiele, Kartenspiele sowie Vergnügen mit Spielzeugen. Aus Platzgründen wurden auch die mannigfaltigen Versteckspiele weggelassen. Bewusst wurde ebenso auf eine ausführlichere Darstellung der Ballspiele und Fangisarten verzichtet, da sie in modernen einschlägigen Handbüchern noch weitgehend enthalten sind. Zur Vielzahl der Sing- und Tanzspiele (Reigen) ziehe man spezifische Literatur bei.

Schulpraxis / Schweizerische Lehrerzeitung — Nr. 25 — 21. Juni 1979
Monatsschrift des Bernischen Lehrervereins

Alte Kinderspiele

Spielverzeichnis

Die *Numerierung* der Spiele bezieht sich auf den *Historischen Festumzug vom 15. Juli 1979 in Unterseen*
Die *kursivgedruckten Spiele* sind im vorliegenden Heft beschrieben oder abgebildet
Weitere alte Kinderspiele sind zu Beginn jedes Kapitels aufgeführt

		Seite
1.	*Lauf-, Spring- und allgemeine Bewegungsspiele*	
1	Laufwettkämpfe	
2	*Reifeln*	67
3	*Speirenlauf* (Windrädchenlauf)	68
4	Sässelitragen	
5	*Steckenpferdchen reiten*	68
6	*Bockspringen*	69
7	*Seilspringen*	69
8	*Stabweitsprung*	69
9	*Hurrle*	70
10	*Kopfüberspiele*	70
11	Hula-Hoop	
12	Käs kehren	
13	*Drachen steigen lassen*	70
2.	*Neck-, Hüpf-, Rate- und Lachspiele*	
14	*Blinde Kuh*	71
15	*Topfschlagen*	71
16	*Paradysle*	72
17	*Di ysegi Brügg*	72
18	*Schinkenklopfen*	73
19	*Holderibock*	73
20	*Sacklaufen*	73
21	*Maskenspiel*	74
3.	*Fangisspiele*	
22	*Zickenspiel* (Tschigglis)	74
23	*Plumpsackspiel (Lumpe lege)*	74
24	*Katze und Maus*	75
25	*Fuchs aus dem Loch*	75
26	*Weinausrufen*	76
27	*Dr Habicht wott es Hüenli näh*	76
28	Drittabschlagen	
29	Versteckis	
30	Schnitzeljagd	
4.	*Wurf-, Stoss- und Schlagspiele*	
31	*Steinstossen*, Steinheben	77
32	*Tötzlen, Blättlen, Plattenschiessen*	77
33	*Stöcklen, Platzgen*	77
34	*Märmeln*	78
35	*Mail* (Kugelschlagen)	78
36	*Kegeln*	79
37	*Sautreiben* (Studum, Morejage), *Horniglen*	80
38	*Geissen*	80
39	*Stäckle* (Bigle)	81
40	*Niggelspiele* (Vorformen des Hornussen)	81
41	*Federball*	82
42	*Dreiball*	82
43	*Er kommt*	82
44	Bogenschiessen	
45	Holderblasen	
46	*Armbrustschiessen*	83
47	*Stockpfeilschiessen*	83
49	*Steinschleudern*	83
48	*Ringstechen*	84
50	Stockfechten	
51	*Reifenwerfen*	84
52	Papierflugzeuge werfen	
5.	*Geschicklichkeitsspiele*	
53	*Kreiselspiel*	85
54	*Stelzenlaufen*	85
55	Fahnenschwingen	
56	*Oechsli stüpfe*	86
57	*D'Schue abwüsche*	86
58	*Späck abehoue (Schlüsselspiel)*	86
59	*Böcklischlah*	86
60	*Fädmen, Flaschensitzen*	87
61	*Messerle, Beinheben*	87
62	*Fische schleifen*	87
63	*Geisslechlepfe*	87
64	*Chläpperle* (Kleffen)	88
65	Besenstiel balancieren	
6.	*Kraft-, Rauf- und Strafspiele*	
66	Schwingen	89
67	*Kragenringen*	89
68	*Katzenstriegelziehen*	89
69	*Dr Schär usem Loch zieh*	89
70	*Auf die Knie zwingen, Bschütti pumpe*	90
71	*Steckenziehen*	90
72	Seilziehen	
73	*Häkeln, Fauststossen, Fingertätsche, Knödeln, Armlegen*	90/91
74	*Käsdrücken*	91
75	Ringender Kreis	
76	*Zielreissen*	92
77	Reiterparteikampf	
78	*Bruckspringen*	92
79	*Spiessrutenlaufen*	92
80	Katzenstrecken, Hobeln, Händsche anmässe	
7.	*Musikalische Spiele*	
81	Volkslieder singen	
82	Tanzgruppe	

Walter Seiler:

Alte Kinderspiele

«Dies Spiel, ob es scheint ohne Sinn,
so steckt doch eine kleine Welt darin.»

(J. Catsen, niederländischer Dichter, 1577–1660)

Die Wurzeln vieler überlieferter Kinderspiele reichen bis in vorgeschichtliche Menschheitsepochen zurück, sind fast in allen Kulturkreisen anzutreffen und haben sich im Lauf von Jahrtausenden geformt. Etliche dieser Spiele haben religiösen Ursprung, wie das Paradysle, oder besitzen militärische Vorbilder, wie das Schiessen, Stockfechten, Ringstechen und das Spiessrutenlaufen. In anderen wiederum wird die Nachahmung von Vorgängen aus der Erwachsenenwelt mit ihrem Rechtsbrauchtum sichtbar, denkt man an all die Fangisspiele mit ihren Freistätten, an das Steckenpferdchenreiten oder etwa ans Geisslechlepfe. Das Stelzenlaufen und der Stabweitsprung entsprangen hingegen einst lebenspraktischen Situationen. Aus dem alpinen Raum besitzen wir zudem einen reichen Schatz an einfachen, aber intensiven Bewegungsspielen, die Hüterbuben erfanden, um sich beim Viehhüten die Zeit zu vertreiben. Nicht zuletzt spiegelt sich in einigen alten Kinderspielen auch magisches Brauchtum und Aberglauben wider. Alle diese lebenskräftigen und spontanen Spiele besitzen aber letztlich im Spielerischen und Zweckfreien ihre stärkste Triebfeder.

Kaum war im Frühjahr das letzte Restlein Schnee geschmolzen, tauchten einst vor dem Haus die Kinder mit ihren Glasmarmeln auf. Niemand sagte ihnen, dass jetzt die Zeit dazu gekommen sei. Nach einiger Zeit wandten sie sich dann konsequent einem neuen Vergnügen zu. Warum war das Marmeln das erste Unternehmen des kindlichen Spieljahres? Marmeln könnte man ebenso im Sommer und Herbst. Die Frage ist schwer zu beantworten. «Einst nämlich, da hatte jedes Kinderspiel im Freien seine *Saison*, dem Kluckern folgte bis gegen Ostern hin das Kreiseltreiben, dieses wurde abgelöst von Ballspielen, ihnen folgte das Seilspringen, dann um Himmelfahrt herum war das Hüpfspiel «Himmel und Hölle» üblich, das Stelzengehen, die vielen Reigen-, Fang- und Versteckspiele, und schliesslich beschlossen das Drachensteigenlassen, Schlitteln und Blindekuh das Spieljahr. Es war nicht bloss ein sinnvolles Mit-der-Jahreszeit-Gehen, sondern auch ein abwechslungs- und bewegungsreiches Spielen.» (II, S. 3)

Das alte Kinderspielgut ist uns ein Spiegel einer versunkenen volkstümlichen Welt, in ihm wohnt uralte Kultur, von Kindern mit einem natürlichen Spiel- und Nachahmungstrieb in unsere Zeit herübergetragen.

«Kinderspiele und Jugendvergnügen erhalten sich und pflanzen sich von Jahrhundert zu Jahrhundert fort; denn so absurd sie auch dem reiferen Alter erscheinen mögen, Kinder bleiben doch Kinder und sind darum zu allen Zeiten ähnlich. Darum soll man sie auch nicht verbieten und den lieben Kindern die Freude daran nehmen.»

(J. W. Goethe, IV, S. 9)

«Mit griechischer Heiterkeit sagte Plato (griechischer Philosoph, 427–347 v. Chr.), dass die Götter Freunde des Spiels seien. Diese Einsicht wurde leider bei der Christianisierung aufgegeben. Alte Überlieferungen sollten mit Stumpf und Stiel ausgerottet werden. Im Beichtspiegel wurde gefordert, gemachte Spiele oder gesungene Liedchen als Sünde einzugestehen. Der Beichtende musste die Formel nachsprechen: ‚Ich bin sculdig in lugisagilon, in lugispellen, ich haben gesundot in uppispîlen, in wunnespilen.' Doch liess sich auch in späteren Jahrhunderten der gesunde Urtrieb zum Spielen nicht durch kirchlichen Eifer, Sittenmandate und ausgeklügeltste Polizeigesetze unterdrücken. Weder die Pedanterie der geistigen und weltlichen Obrigkeit, noch Stock und Rute vermochten die alten Spielüberlieferungen auszurotten. Nirgends aufgeschrieben, wurden sie durch Jahrtausende hindurch in mündlicher Überlieferung von Geschlecht zu Geschlecht vererbt bis in eine Epoche hinein, in der man Traditionen gegenüber gleichgültig geworden ist, altes Kulturgut leichten Herzens als Ballast über Bord wirft.» (II, S. 3)

Eine kleine *Erhebung* bei 500 Schülern (1. bis 10. Schuljahr) in städtischen und ländlichen Gebieten des Kantons Bern aus dem letzten Jahr erhellt deutlich, wie schon die gebräuchlichsten Spiele in Vergessenheit geraten sind. So spielten zum Beispiel noch nie selbst:

95% Reifeln mit Stock
81% Kreisel mit Stock
69% Paradysle
66% Geisslechlepfe
48% Marmeln
39% Steinschleudern und Stelzenlaufen
33% Sackgumpen

Für den sichtlichen Verlust alter Spieltraditionen ist nicht allein der Mangel an Platz verantwortlich, wie das oft behauptet wird. Schuld daran ist vielmehr die fast krankhafte Bewegungs- und Spielunlust unserer Jugendlichen, hervorgerufen durch eine Überflutung von immer neuen Reizen und technischem Spielzeug. Man betrachte das Pausengeschehen auf grossräumigen Schulanlagen oder besuche einen zeitgemässen Spielwarenladen und vergleiche mit Brueghels Bild!

«Nach langem Stillsitzen lenken diese bescheidenen Spiele erlösend ab und entspannen wohltuend bei angemessener Bewegung in frischer Luft. Rasch sind sie vorbereitet, rasch in Gang gesetzt. Sie kosten fast nichts, stehen arm und reich im gleichen Masse zur Verfügung, sind menschennah, führen zur Gemeinschaft zusammen: jung und alt, im Familiengarten, im Dorf, im städtischen Wohnviertel, bereiten Freude, erwecken erfrischendes Lachen und tragen dazu bei, Menschen auszusöhnen und zu einigen.»

(Johann Baptist Masüger, 1879–1964, Spielforscher, in «Schweizerbuch der alten Bewegungsspiele»)

Wenn in unserer Zeit neue Beschäftigungen anstelle vieler alten Bewegungsspiele getreten sind, denken wir an den Fussball, ans Velo- und Töfflifahren, so sind diese wohl ein Zeichen unserer tempogeladenen Zeit, stellen aber nicht immer einen sinnvolleren und kindgemässeren Ersatz dar.

«Nicht alles Neue ist besser als das Alte, das Traditionelle – wobei auch nicht alles Neue aus dem Kinderleben verdammt werden soll, aber das Überlieferte jedoch sollten wir uns bewahren, weil sich in ihm die Entwicklungsgeschichte unserer Kultur spiegelt.» (II, S. 4)

Erhalten wir unsern Kindern das alte Spielgut als seelische Nahrung; einmal gänzlich in Versenkung geraten, ist es kaum mehr mit Leben zu durchdringen!

«Spielen, Spiel ist die höchste Stufe der Kindheitsentwicklung, der Menschenentwicklung dieser Zeit, denn es ist freitätiges Darstellen des Innern aus Notwendigkeit und Bedürfnis des Innern selbst. Spiel ist das reinste geistige Erzeugnis des Menschen auf dieser Stufe und ist zugleich Vorbild und Nachbild des gesamten Menschenlebens; es gebiert darum: Freude, Freiheit, Zufriedenheit, Ruhe in sich und ausser sich.

Ein Kind, welches ausdauernd bis zur körperlichen Ermüdung spielen kann, wird auch ein Fremd- und Eigenwohl fördernder Mensch.»

(Friedrich Fröbel, 1782–1852, deutscher Volkserzieher)

«Wenn sie nicht hören, reden, fühlen,
Noch sehn, was tun sie dann?
Sie spielen.»

(Lichtwer, Fabeln: Die seltsamen Menschen)

«. . . Da entschädigen sie sich für die schnurgeraden Verstandeswege, auf denen sie Tag für Tag in der Schule wandeln müssen, wie ein Wandrer der endlich aus dem Bereiche der Wegweiser und Verbottafeln in die Freiheit der Berge oder des unbetretenen Waldes gelangt . . .»

(Otto von Greyerz im Vorwort zu G. Zürichers «Kinderspiel und Kinderwort», 1903)

«Kinder spielen
so wie sie sind:
Lächelnd oder zornig
aufmerksam oder ungestüm
hingebungsvoll und neugierig
oder herrschsüchtig fordernd. –

Kinder erleben sich selbst im Spiel
ihren Fortschritt, ihr Können, Erfolg und Unvermögen.
Gemeinschaft und Hilfeleistung
Gesetz und Verpflichtung
sie erkennen die Welt, ihr Dasein in Freiheit und Bindung.»

(Liselott Diem, geboren 1906, Köln)

1. Lauf-, Sprung-, und allgemeine Bewegungsspiele

Das *Laufen* ist die natürlichste und eine der ältesten Sportarten überhaupt. In der Antike mag der schnelle Lauf eine reinigende Wirkung bezweckt haben. Er war auch ein Bestandteil des Totenkultes.

Die alten Schweizer waren als schnelle und ausdauernde Läufer berühmt. So wissen wir von eilends in den Krieg ziehenden Eidgenossen und von Eilboten im Dienste eines raschen Nachrichtenwesens. Bekannt ist der Lauf des tapferen Schweizers, der die Siegesmeldung der Murtenschlacht nach Freiburg überbrachte und auf dem Rathausplatz tot zusammenbrach. Eifrig waren unsere Vorfahren bemüht, Leistungen im Laufen bei jeder Gelegenheit zu fördern, vor allem an Schützenfesten, an Älplerspielen oder bei Läufen von Gemeinde zu Gemeinde. Bei Streitigkeiten, etwa bei angefochtenen Grenzverläufen, entschied der Sieg im Lauf. Im Jahresbrauchtum finden wir ihn an den Frühlingsfesten um Ostern und Pfingsten herum, vorab beim Eierlesen. Manch vaterländische Feierlichkeit beschlossen Mädchenwettrennen. Dieses Lauffieber packte natürlich auch die Jugend, die «nach einem Ziele» oder um die Wette lief. Im 18. Jahrhundert war es in Basel Sitte, dass die Schüler nach dem Examen Wettläufe um am Ziel aufgesteckte Bibeln austrugen.

Aus dem einfachen Lauf hat sich mit der Zeit eine Vielzahl von Spielen entwickelt. Auch die Fangis- und Versteckisspiele gehen auf diese Grundform zurück.

Springen war allgemein gebräuchlich, hatte aber auch ganz lebenspraktische Bedeutung.

Die unter *allgemeine Bewegungsspiele* eingeordneten Vergnügen, wie die Kopfüberspiele, waren meist der naturhafte Ausdruck ungebrochener Lebenskraft.

Wettlaufen, Stafetten, Eierlesen, Reifeln, Speirenlauf, Sässelitragen, Böckligumpen, Stapfajucke, Geissgumpen (Stecklispringen, Seilspringen, Stabweitsprung, Hochsprung, Gummitwist, Hurrle, Kopfüberspiele (Purzelbaum, Kopfstand, Handstand), Hangspiele (Klimmzug usw.), Käs kehren, Fässlitrölen, Steckenpferdchen reiten, Drachen steigen lassen.

Reifeln (2)

Conrad Meyer: Reifentreiben in Zürich, 1657

Bereits bei den Griechen und Römern ergötzte sich die lauffreudige Jugend am Spiel mit Reif und Stock. Horaz erwähnt in seinen Oden den Reif als Kinderspielzeug. Martial (etwa 40 bis 100 n. Chr.) erzählt, dass die römischen Mädchen mit Speichen versehene Wagenräder, die mit Glöckchen behängt waren, mit Stäbchen vor sich hintrieben. In Luzern gebrauchten die meisten zehn- bis zwölfjährigen Knaben Reifen, die an einer Seite mit «Spengelen», das heisst Blechschnitzeln beschlagen waren. Diese 23 bis 24 «Spengali» waren mit Nägeln lose befestigt und verursachten beim Rollen ein lustiges Klingeln. Noch 1840 liefen im Frühling, sobald die Wege trocken waren, Buben an schulfreien Nachmittagen in Gruppen von Luzern nach Emmenbrücke um die Wette. Man nannte dies «Reiftrölerausflug». 1891 gründeten junge Burschen in Brest einen Reifenclub und veranstalteten Wettläufe. Zwei Läufe von Brest nach Trinité und zurück (14100 m) in einer Stunde, machten in der französischen Presse von sich reden. Dennoch, dieser Club hatte eine kurze Lebensdauer und es ist seither nicht gelungen, das Reifentreiben auf eine sportliche Basis zu stellen. Leider ist das Reifeln durch moderne Fahrzeuge verdrängt worden und fast gänzlich verschwunden.

Material: Reif (auch alte Velofelge), 50 cm langer Stock, eventuell Blechschnitzel und Nägel.

Speirenlauf (3)

Conrad Meyer: Speirenlauf in Zürich 1657

J. Catsen, der niederländische Dichter, erwähnt ihn schon 1657. Hierzulande war das Gerät auch unter dem Namen «Fleuder» bekannt. Brueghel stellte auf seinem Bild (links oben) sogar ein «Fleuderturnier» zweier Mädchen dar (!?). Heute sind solche buntfarbige «Windräder» auf dem Markt erhältlich oder aus Papier einfach herzustellen.

«Das Kind so mit dem Speiren lauft,
seht wie es auf der gassen schnauft,
bis dass es einen kühlen wind,
bis dass es ein klein lüftlein find,
bis dass es frisch und dapfer weht,
bis dass sein Speir sich umher treht.»

(Catsen, V, S. 58)

Material: Stäbchen, Papier, Schere, Nadel.

Steckenpferdchen reiten (5)

Conrad Meyer: Steckenpferdchenreiten 1657

Pferde, einst die edelsten Gefährten des Menschen und lange Zeit beinahe das einzige Transportmittel, werden unsere Stadtkinder in nicht allzuferner Zeit wohl nur noch im Zoo und Zirkus bewundern können. Grund genug, dessen Leistung wenigstens bei Kleinkindern im Steckenpferdchenreiten weiterleben zu lassen. «Sokrates, der griechische Weise, ritt mit den Kindern ‚auf dem Rohr' und Horaz erwähnt das Steckenpferd in seinen Satiren. Selbst Luther freute sich, wenn Kinder dieses erste sportliche Spiel betrieben» (III). Gesunde Phantasiewelt und Einbildungskraft spiegeln sich darin. Auch wenn die Kleinsten es heute mit Stahlrossen und Miniaturfahrzeugen den Vätern gleichtun, wäre die alte Liebe zum Pferd doch weiterhin bei unseren Kindern zu pflegen (wunderschöne Bastelarbeit, Theaterrequisit).

Aus «Münchner Bilderbogenverse», 1871 (II S. 22)

In der freien Reichsstadt Nürnberg weilte Anno Domini
Sechzehnhundertfünfzig der Feldmarschall Piccolomini,
Um nach dem Dreissigjährigen Krieg das Fest des Friedens zu begehn
Als sich die Geschichte ereignet, die allhier im Bild zu sehn.
Zu fünf Knaben, die am Wörthertor vergnügt auf Stecken ritten,
Kommt Herr Doktor Fusculus, ein grosser Kinderfreund, geschritten –
«Buben!» sprach er, «reitet schnell dem grossen Feldmarschall vors Quartier,
Denn er liebt das Steckenreiten, und er schenkt auch was dafür!»

Und die Knaben ritten, und es meldet der Wachtoffizier:
«Euer Gnaden! Draussen stehn fünf Steckenreiter vor der Tür.»
Der Feldmarschall trat heraus und sprach: «Ihr, Knaben, lasst euch sagen:
Geht für heut, doch kommet alle wie heut in vierzehn Tagen.»
Und nach vierzehn Tagen kamen in Schwadronen, klein und gross,
Ihrer vierzehnhundertsechsundziebzig Knaben hoch zu Ross,
Wohl bewehrt und in Monturen aller Gattung sie erscheinen,
Als des heilig römisch-deutschen Reiches Kriegs-Armee im Kleinen.

Als Dragoner, Kürassier, Kroaten, Jäger und Ulanen,
Mit Standarten, Trommel und Trompeten, Schwert und Partisanen.
Und mit grosser Huld empfing der Feldmarschall sie gar heiter,
Und traktiert an einer langen Tafel all die Steckenreiter.
Dann liess er, dass von dem Ritt man noch erführ in spätern Tagen,
Eine Münze, drauf ein Steckenreiter ist zu schauen, schlagen,
Und verehrt von den vierzehnhundertsechsundsiebzig Knaben
Jedem eine, wie im Bilde hier wir sie vor Augen haben.

Material: 30 cm langer Stock, Schnur, alter Besenstiel, Wolle oder Rosshaare, Material für den Pferdekopf nach Wahl (zum Beispiel Papier mâché oder gestopfte alte Socken).

Bockspringen (6)

Bockspringen, etwa 18. Jahrhundert

Sprungformen

- das Böckli von der Seite überspringen;
- Stapfajucka: Zwei Spieler legen ihre gestreckten Arme einander auf die Schultern. Über dieses hohe Doppelböckli wird ebenfalls von der Seite gesprungen;
- Fortlaufendes Springen, das heisst, wer die Böckli übersprungen hat, schliesst vorne als Böckli an.

Seilspringen (7)

Seilspringen, etwa 18. Jahrhundert

Sprungformen: Einzeln an Ort: beidbeinig, abwechselnd auf einem Bein, mit Zwischensprüngen, Doppelsprung, in Kauerstellung, Seil kreuzen, als Ausdauertraining. – Seilspringen als Laufwettkampf. – Springen in Gruppen mit einem langen Seil.

Material: Seil (lang oder kurz).

Stabweitsprung (8)

Stabweitsprung

Der Weitsprung in seinen vielfältigen Formen diente seit Menschengedenken den Mutigen dazu, Gräben, brückenlose Bäche und Felsspalten zu überwinden. Von offenen Spielen an einem Freischiessen im Jahre 1472 wird von Weitsprüngen ohne Stab berichtet: «Also dz darumb dreyerley sprüngen gesprungen werd, des ersten still stand zu ebnen füssen, zum andern mit einem Anlauff zue eynem zil und dannethin uff einem Bein dry sprüng, und wölicher in den jetzt gemeldten dreyerley Sprüngen den besten thut, dem wirdt das Kleinod darumb gegäben werden» (I, S. 86).

Also Sprung aus Stand, mit Anlauf und Dreisprung auf einem Bein (!).

Bei Hochwasser behalf man sich etwa mit dem *Stabweitsprung*. Bekannte Schwinger aus dem Emmental sprangen so im 18. Jahrhundert über die 18 Fuss breite Grosse Emme. Am Springen mit dem Stab vergnügten sich im Wallis auch die Hirten auf dem Feld.

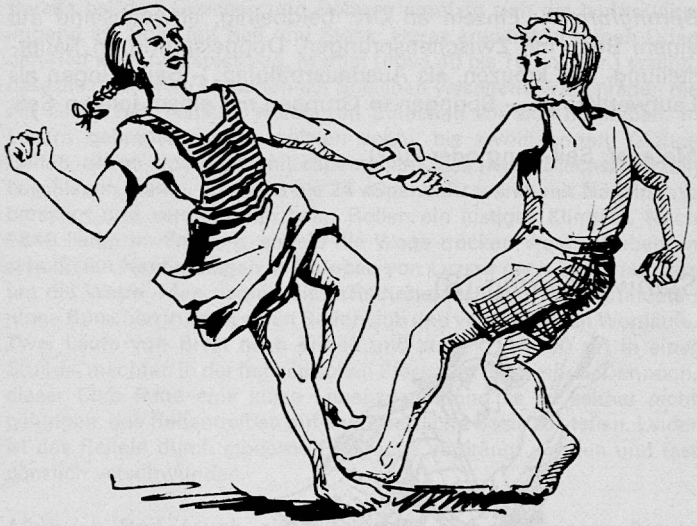
Material: Gabel, langer Stecken, Steine als Markierungen.

Hurrle (9)

Dieses noch um 1880 im Frei- und Kelleramt beliebte Spiel lässt besonders die Mädchen die Freude an der Bewegung auskosten.

Zwei Mädchen, gegeneinander blickend, fassen sich an einer oder beiden Händen und kreisen mit raschem Schwung.

Eine Variante davon ist das *Figurenschleudern*. In vollem Schwung löst sich eine Spielerin, wirbelt alleine weiter und lässt die Drehung bis zum Stillstand walten. Wer verharrt in der schönsten Schlussfigur?



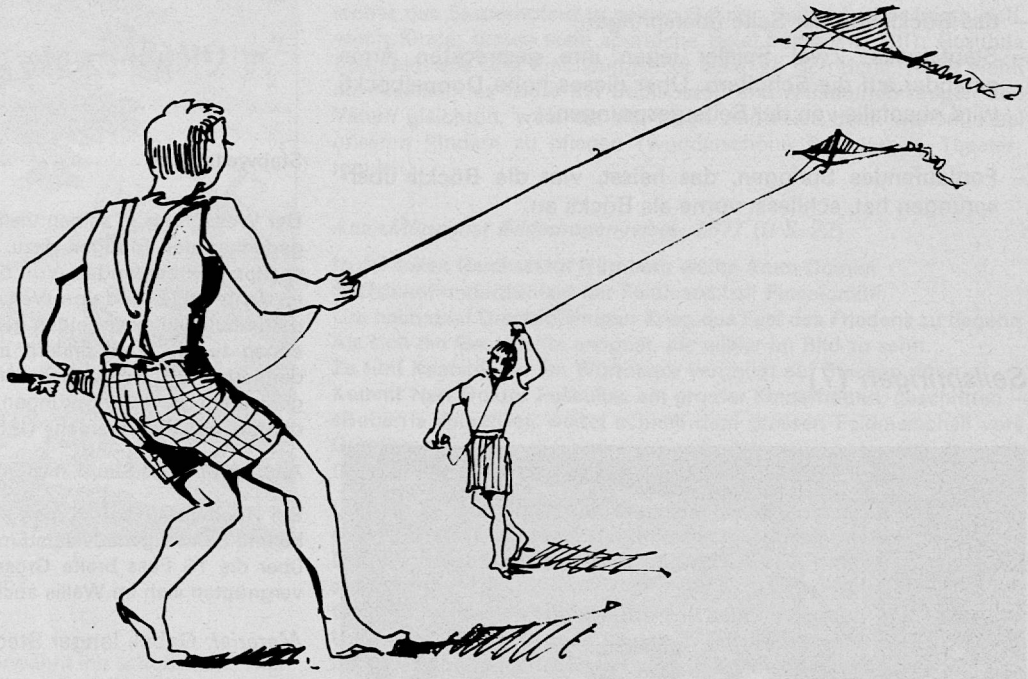
Hurrle

Kopfstehen (10)

Conrad Meyer, Kopfstehen, 1657

Weitere Formen: Purzelbaum, Handstand, Hechtrolle, Rad schlagen usw.

Drachen steigen lassen (13)



Drachen steigen lassen

Alljährlich im Herbst, wenn das Laub von den Bäumen fällt, zieht es die Knaben hinaus aufs Feld zum Drachenfliegen. Uralter menschlicher Ikarustraum findet darin seine bescheidene Knabenerfüllung. Urheimat des Drachens scheint Ostasien zu sein.

«Im zweiten Jahrhundert vor unserer Zeitrechnung soll der chinesische General Tsching-Tschai-tas-ki – wenn er ihn auch nicht erfunden hat – erstmals öffentlich von einem Drachen reden machen, indem er einen Papierdrachen aufsteigen liess, um die Distanz seines Feldlagers zu einer belagerten Stadt zu messen. Ein gleiches Mittel benützten unter der Herrschaft des Kaisers Wu-ti der Han-Dynastie die Bewohner der belagerten Stadt Kingthai, um damit Hilfe für Ersatz anzufordern. Mit Papierdrachen bewies der Erfinder und Buchdrucker Benjamin Franklin während eines Gewitters im Jahre 1752 die Spitzenelektrizität, die ihn zur Erfindung des Blitzableiters brachte. 1798 stellten die Architekten Norry und Protrin bei der napoleonischen Aegypten-expedition die Höhe der Säule des Pompeius mittels eines Papier-drachens fest... Ein Erfinder gedachte sogar, mittels eines riesigen Drachens einen im Meer schwimmenden Menschen von Dover nach Calais zu befördern. Ganz ausgefallen war die Idee des Engländers George Pockock, einen Wagen von Papierdrachen ziehen zu lassen. Bei Versuchen soll das Fahrzeug bei guten Windverhältnissen über 30 Kilometer pro Stunde erreicht haben. Zu Beginn der Photographie wurden auf diese Weise die ersten Luftaufnahmen angefertigt.» (II, S. 25)

Etwa um die Mitte des 17. Jahrhunderts tauchte der Drachen als lehrreiches Kinderspielgerät in Europa auf. Obschon von der fortschreitenden Technik stark konkurrenziert, steht der Papierdrachen bis heute bei der Jugend in hoher Gunst. Er ist mit einfachen Mitteln leicht herzustellen und regt an zu eigenem Erfindergeist und Phantasie.

Formen: Quadrat, Drachenviereck, Rhombus, Herz, verschiedene Phantasieformen (Vögel usw.) – C. Meyer (1618–1680) zeigt zudem einen Knaben mit einem gedörrten Ästchen. – Früher bemalte man die Drachen mit Ornamenten oder Ungetümen.

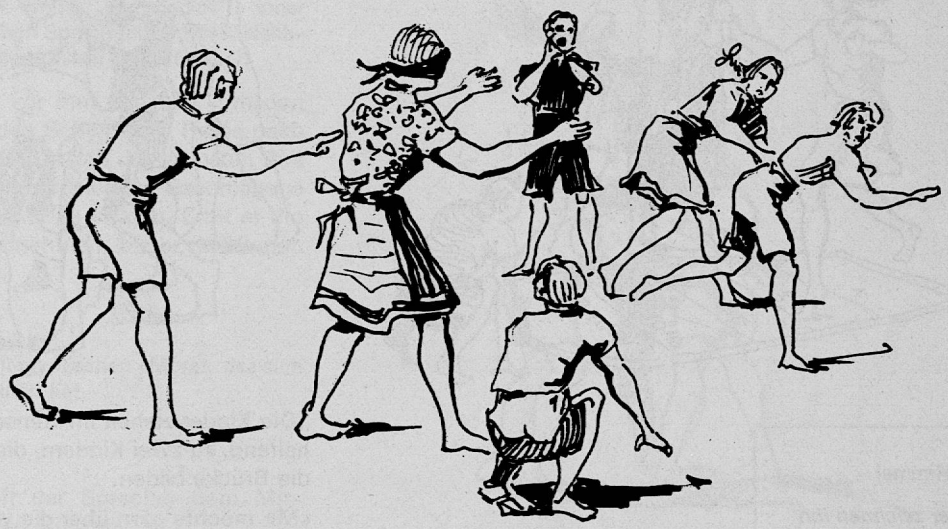
Material: Papier, Holzleisten, Schere, Malzeug, Schnur (und Windstärke 4!).

2. Neck-, Hüpf-, Rate- und Lachspiele

Einige dieser heiteren und anregenden Spiele gehen in ihrem Ursprung bis in vorchristliche Zeiten zurück, wie etwa Blinde Kuh, Schinkenklopfen oder Paradysle. An diesem lustigen Treiben finden besonders die Mädchen Gefallen.

Blinde Kuh, Zytigläse (Ochs am Berg), Der blinde Marsch, Jakob, wo bist du?, Topfschlagen, Häfeli schlingge, Häfeli verchoufe, Di ysegi Brügg, Paradysle, Den Esel zum Haber führen, Sacklaufen, Schinkenklopfen, Holderibock, Witzspiele, Maskenspiele, Hörnerspiel, Chäszänne oder Wettgränne (Grimassenschneiden), Gummitwist.

Blinde Kuh (14)



Blinde Kuh

«Unter dem Gelächter der Mitspieler tappt die Blinde Kuh herum, greift und schlägt um sich» (I S. 338). Wer berührt und durch Abtasten erkannt wird, spielt die neue Blinde Kuh. Je lebhafter diese spielt und von den Sehenden kameradschaftlich gefoppt wird, desto herzerfrischender wird das Spiel.

So oder ähnlich unterhielten sich schon die Griechen beim «myia chalkä», beschrieb es Konrad von Salzburg (1075–1147) in einer Predigt, vergnügte sich der ehrwürdige König Gustav Adolf von Schweden im Felde mit seinen Offizieren und spielte es Königin Marie-Antoinette (1755–1793) bei Schäferspielen in Petit-Trianon (F).

Als typisches Brauchtum pflegten es die Kinder einst zwischen Weihnacht und Neujahr. In Frankreich verbot die Geistlichkeit im 16. Jahrhundert das Spiel, weil es heidnischen Ursprungs sei. Andernorts bezeichnete man es auch als «Blinde Maus», «Blinde Ziege», «Blinder Bock», «Blinde Katze», «Blinde Fliege», «Blinder Wolf» usw. Auffällig dabei ist die ausschliessliche Verwendung von Tiernamen.

Drei alte, der «Blinden Kuh» verwandte Spiele, seien hier erwähnt:

Zytigläse (Ochs am Berg): Ein Spieler steht mit geschlossenen Augen gegen eine Wand. Die Mitspieler versuchen sich ihm aus etwa 20 Schritt Entfernung ungesehen zu nähern. Ertappt der «Wandseher» im überraschenden Umdrehen einen in Bewegung, muss dieser wieder hinten auf der Startlinie beginnen. Wer den Spieler an der Wand berühren kann, darf dessen Platz einnehmen.

Der blinde Marsch: Aus etwa 30 Schritten Entfernung tappt ein «Blinder» mit vorgestreckten Händen auf ein vorher bestimmtes und sich eingeprägtes Ziel (Baum). Berührt er es, hat er die Aufgabe erfüllt.

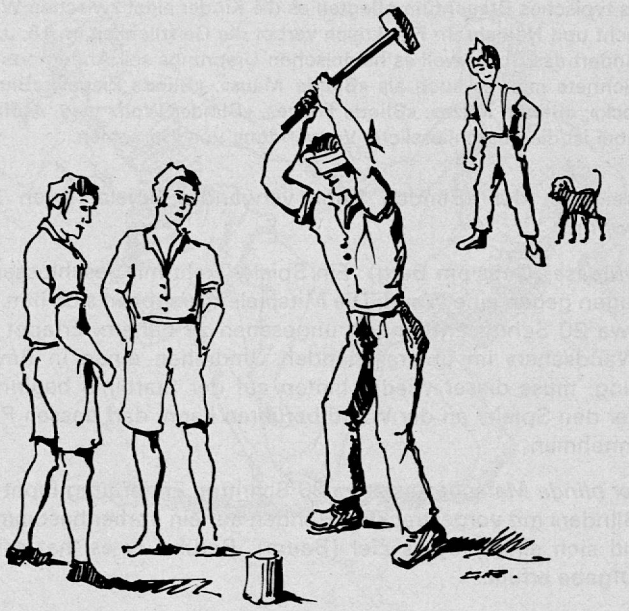
Jakob, wo bist du? Von zwei Spielern ist einer der Herr mit einem Plumpsack in der Hand und der andere Knecht Jakob. Beide irren mit verbundenen Augen umher. «Jakob, wo bist du?» ruft der Herr fortwährend. Der Knecht pfeift jedesmal kurz als Antwort. Der Herr versucht so den Knecht zu orten, um ihn mit dem Knüppel zu schlagen, was Jakob durch genügend Reichweite zu verhindern sucht.

Material: Taschentuch, Augenbinde.

Topfschlagen (15)

Brueghel stellte es 1560 bereits auf seinem Bild der Kinderspiele dar und J. Fischart erwähnte es 1572 in «Aller Praktik Grossmutter», als «Brich den Hafen».

Ein Topf (am besten eine Blechdose) wird verkehrt auf dem Boden aufgestellt. Dem Schläger verbindet man die Augen, dreht ihn am Startplatz (15 bis 20 Schritte vom Topf entfernt) dreimal um sich selbst herum. Mit dem Stock muss er nun versuchen, den Topf zu schlagen. Gelingt ihm dies, darf er die

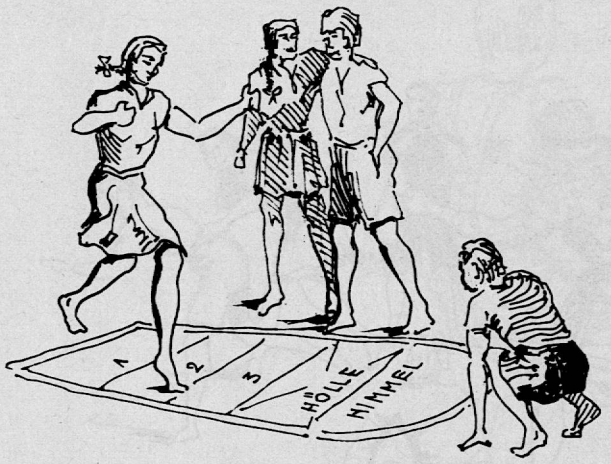


Topfschlagen

vorher unter dem Topf versteckte Belohnung behalten. Die nicht seltenen Irrwege und Fehlschläge erwecken unter den Mitspielern herzhaftes Gelächter.

Material: Konservendose, Stock, Taschentuch, Preise.

Paradysle (16)



Der Himmel

Kinder zeichnen ihn
Mit dem Schuh
In den Kiesweg
Und hüpfen
Hinein
(Fritz Gafner)

Wer denkt schon daran, wenn er diese Kreidezeichnungen auf den Trottoirs sieht, dass dieses Spiel seinen Ursprung in der babylonischen Astronomie hat? Die sieben (heute oft fünf oder weniger) gleichgrossen Felder stellen die Planeten dar, die beiden anschliessenden Felder die Wendekreise: Feuer (Hölle) und Wasser (Himmel). Über das Feuerreich gilt es unbeschadet hinwegzukommen. Ursprünglich war dieses Spiel streng an die Wochen vor oder nach Himmelfahrt gebunden. Viele Eltern sahen es nicht gern, weil es als Vorzeichen gefürchtet wurde. Nach Masüger vergnügten sich Buben beim Viehhüten damit. Dieses über 4000 Jahre alte Spiel besass je nach Gebiet die verschiedensten Namen: Himmel und Hölle, Paradieshüpfen, Tempelhüpfen, Kirchenfensterln, Wochentäglen usw. Es bestehen auch vielfältige Spielarten. Hier die einfachste:

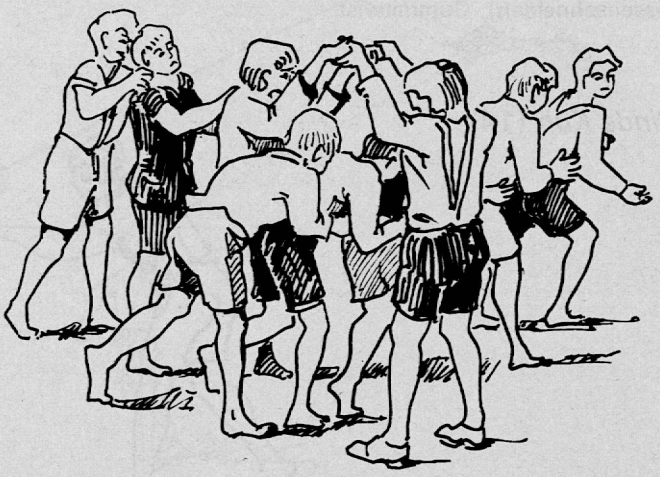
Das Spielschema wird mit Kreide auf den Boden gezeichnet. Die Sprungreihenfolge wird mit dem Abzählvers «Und wenn das Glöggeli schlot, sind mer all tot, und wenn das Glöggeli chlinglet, sind mer all im Himmel» bestimmt. Auf einem Bein hüpfend, wird nun ein Steinchen vor sich her durch die Felder geschubst, wobei mit dem Bein weder eine Linie berührt noch das Steinchen über die Grenzlinie fallen darf. Hat man das anvisierte Feld erreicht, geht es auf gleiche Weise zurück zur Grundlinie. Von hier aus versucht der Spieler zum nächsten Feld zu gelangen. In manchen Gegenden wird das Steinchen auch geworfen und hinterhergehüpft. In der «Hölle», die immer diagonal geteilt ist, muss man so landen, dass je ein Bein auf die sich gegenüberliegenden Felder zu stehen kommt. Durch zwei bis vier Kreuzsprünge dreht man sich. Im Himmel darf auf beiden Beinen ausgeruht werden.

Einfache Spielform: «*Eier tragen*». Das Steinchen auf die Fussspitze legen und durch alle Felder tragen.

Erschwerung: Steinchen auf der etwas zurückgelegten Stirn tragen.

Material: Kreide, flache Steinchen.

Di ysegi Brügg (17)



„Die Kinder ziehen im Gänsemarsch, einander an den Kleidern haltend, zu zwei Kindern, die, sich bei beiden Händen haltend, die Brücke bilden.

«Mir möchte gärn über die ysegi Brügg!»

«Si isch verheit.»

«So machet se ume.»

«Mit was?»

«Mit Yse-n-u Stahl.»

«Was gät der für Lohn?»

«Die hinterschti Geissbohn.»

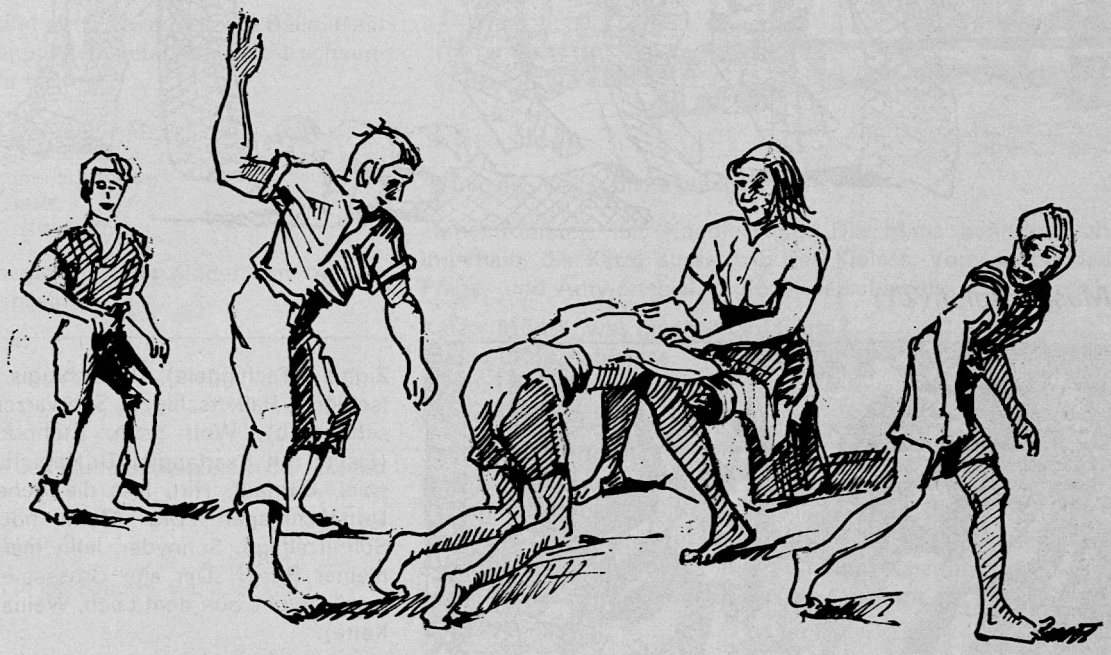
Nun halten die zwei Kinder die Arme hoch und singen, während die anderen durchziehen:

«So fahren Sie, so fahren Sie,
Die letzte muss bezahlen.»

Die letzte wird zwischen den Armen angehalten und gefragt: «Was wosch lieber, Schoggela oder Turte?» Je nach Wahl wird es hinter das eine oder andere geschickt. Das geht, bis alle verteilt sind. Nun geben die zwei bekannt, welche Partei im Himmel ist und welche in der Hölle. Die Kinder rufen sich mit allerlei Spottbewegungen zu: «Ängeli! Ängeli! Ängeli!» oder «Tüfeli! Tüfeli! Tüfeli!» Oft fassen sich zum Schluss auch alle Kinder einer Partei von hinten her um den Leib und suchen das vorderste Kind der anderen Partei über einen gezogenen Mittelstrich zu ziehen." (XVI, S. 176/177)

Dieses mindestens seit dem Mittelalter bekannte und vielerorts betriebene Spiel verkörpert den Kampf der Seele des Menschen zwischen Gut und Böse. Den Streit zwischen Engel und Teufel vor den Toren des Paradieses nannte man in Bern «Seele wägge». Dazu gaben sich zwei Kinder die Hände, auf denen die anderen gewogen wurden. Blieben sie im Gleichgewicht, kamen sie in den Himmel. Auf merkwürdige Weise stimmt auch der alte Rechtsbrauch mit dem Spiel überein, wonach an der Urner Landsgemeinde bei zweifelhaften Abstimmungsresultaten für jede Partei zwei Männer ein Tor bildeten, unter dem die Gleichgesinnten durchschlüpften und so gezählt wurden.

Schinkenklopfen (18)



Nach Pollux kannten dieses wohl einst berühmteste Ratespiel schon die Griechen. In Mitteleuropa wird es im 14. Jahrhundert in einer Pariser Handschrift genannt, im deutschen Sprachgebiet 1646. Nachweisbar spielten es bei uns vor allem die Walliser und Bündner.

Ein Spieler sitzt, ein zweiter kniet vor ihm und hält ihm den Kopf mit geschlossenen Augen in den Schoss. Der Reihe nach dürfen nun die Mitspieler auf dem Hinterteil des Ärmsten ihre «Handschrift» ausprobieren. Hierauf kehrt sich der Geschlagene um und versucht, den letzten Schläger zu erraten. Errät er ihn nicht, muss er solange Schläge hinnehmen, bis er ihn findet.

Holderibock (19)

ist wahrscheinlich ein Nachfahre des altägyptischen «Mora», das sich in Italien auch unter Erwachsenen erhalten hat.

«Holderi, holderi, holderibock,
wieviel Finger streckt der Bock?»

Im Rhythmus dieses Verses klopft der Sprecher dem Mitspieler mit den Fäusten leicht auf den Rücken.

Danach drückt er ihm eine beliebige Anzahl Finger auf den Rücken. Wieviele?

Dann wird weitergepocht, dazu sprechend:

«Hesch es nid errate, überchunsch e schlechte Tübelibrate. Messer oder Gable?»	resp.	«Hesch es guet errate, überchunsch e guete Tübelibrate. Messer oder Gable?»

Je nach gewähltem Gerät wird ihm auf dem Rücken mit der flachen Hand hin und her geschnitten oder mit der «Gabel» gestochen.

Holderibock

Sacklaufen (20)

J. Fischart erwähnt das Spiel 1575 unter dem Namen «Sackzucken» In Graubünden und auf Sennenkilbenen in der Innerschweiz wurde es noch um die Jahrhundertwende gespielt.

Leinene Säcke werden den Läufern unter den Armen, oder, bei Erschwerung des Spiels, über den Schultern zusammengebunden. Wer das Ziel laufend oder hüpfend erreicht hat, ist Sieger. Wer dabei hinfällt, hat Mühe, sich wieder aufzurichten, was für

die Zuschauer lustig anzusehen ist. Die beim Lauf Gestürzten müssen den Sack des Siegers zurücktragen. Dieser darf sie unterdessen mit dem Plumpsack tüchtig durchklopfen.

In Wattenwil (BE) mussten die Sackgumper ein Seil oder eine Latte überspringen oder sich durch die Sprossen einer Leiter hindurchzwängen.

Material: alte Kartoffelsäcke, Schnüre.

Maskenspiel (21)

Conrad Meyer, Maskenspiel, 1657

3. Fangisspiele

Fangisspiele gehören zu den zeitlosesten und einfachsten Bewegungsspielen und sind noch heute bei gross und klein beliebt, benötigen sie doch weder Geräte noch ausgewählte Plätze. Fangisspiele waren und sind in der Schweiz sehr mannigfaltig und hingen einst eng mit Tages- und Jahreszeiten zusammen. Catsen (1657) sah im «Zickenspiel» ein Sinnbild des Streitens. «Ziggis» bedeutete ursprünglich jemandem einen Schlag auf den Kopf geben. Nach altem magischem Brauchtum durften Kriegsgefangene nicht mehr fliehen, sobald ihnen der Sieger die Hand auf den Kopf gelegt hatte. In den Fangisspielen mit Freistätten spiegelt sich früheres Rechtsbrauchtum wider, so wie ja auch die Kirche einst eine Art Freistätte für Verfolgte war. Ebenso gab die Berührung von Holz oder Eisen den Menschen auf magische Weise das Gefühl, vor Unheil geschützt zu sein.

Ziggis (Tschiggele), Isetschiggis, Gruptschiggis, Chranketschiggis, Ballettschiggis, Schwarzer Mann, Mützenfang (Turnschuhraub), Wolf gseh, Stehbock–Laufbock, Kettenfangis (Fischli fah, Paarfangis), Dr Habicht wott es Hüenli näh, Ritterspiel, Barrlauf, Hirt, lass die Schafe aus, Katze und Maus, Drittabschlagen (Drei Mann hoch), Räuber und Polizist, Schnitzeljagd, Schnyder, lehn mer d'Schär, Was machst auf meiner Burg?, Der alte Grossvater, Plumpsackspiel (Lumpe lege), Fuchs aus dem Loch, Weinausrufen (Der Teufel an der Kette).

Zickenspiel (Tschiggele, Fangisgrundform) (22)

Conrad Meyer, Zickenspiel, 1657

Plumpsackspiel (23)

oder «Lumpelege», «Der Lunzi chunt», «Fätzli gläd» usw.

Das Spiel mit dem Plumpsack (ursprünglich ein Zweig oder Strick, in jüngerer Zeit aber ein geknotetes Taschentuch) schilderte der griechische Dichter Pollux so:

«Die Kinder bilden einen Kreis. Eines geht rundum und hat einen Plumpsack in Händen. Hinter irgendeinem wird der Plumpsack fallen gelassen oder niedergelegt. Merkt dieser Spieler das nicht, so wird er mit dem Plumpsack geschlagen und im Kreise umhergejagt, entdeckt er es rechtzeitig, so darf er ihn aufnehmen. Gelingt es ihm gar, jenen zu erreichen, der ihn gelegt hat, und kann er ihn mit dem Plumpsack schlagen (bevor dieser den freigewordenen Platz einnimmt), so darf er wieder in den Kreis eintreten, während der andere von neuem umhergehen muss.»
(IV, S. 14)

Anstelle des Plumpsackes sind auch etwa Mützen, Bälle, Nastücher, Hölzchen und Weidenpfeiflein getreten. Goethe scheint es in dieser Form gekannt zu haben:

«Kennst du das Spiel, wo man im lustigen Kreis
Das Pfeifchen sucht und niemals findet,
Weil man's dem Sucher, ohne dass er's weiss,
In seines Rockes hintre Falte bindet,
Das heisst an seinen Steiss?» (IV, S. 15)

Im bernischen Därstetten begleiteten die Kinder den Umhergehenden mit folgendem Verslein:

«rund um, rund um,
der Plumpsack geit um.
s'Huehn will er lege
s'darf keins sich rege.» (IV, S. 15)

Brueghel malte eine Variante des Plumpsackspiels in der rechten oberen Bildhälfte.

Material: Geknotetes Taschentuch.

(Vergleiche «Turnen und Sport in der Schule», Bd. 2, S. 138.)

Katze und Maus (24)

H. Bürkner: Katze- und Mausspiel, 1861

«Innenfrontkreis mit Handfassung: Die Maus befindet sich innerhalb, die Katze ausserhalb des Kreises. Vorausgehendes Frage- und Antwortspiel, regional verschieden, zum Beispiel:

Katze: Müüsli, was machsch im Garte?
Maus: Chruut abfrässe.
Katze: Und wenn i kumm?
Maus: De renn i ab!

Jetzt beginnt die Verfolgung, wobei Maus und Katze überall, auch unter den Armen der Kreisspieler durchlaufen dürfen. Während jedoch der Maus alle Tore offen stehen, wird der Katze der Durchgang durch die Tore durch Tiefhalten der Arme erschwert. Die gefangene Maus wird zur Katze und die Katze zur nunmehr verfolgten Maus oder es beginnt ein neuer Spielgang.»

(Turnen und Sport in der Schule, Bd. 2, S. 132.)

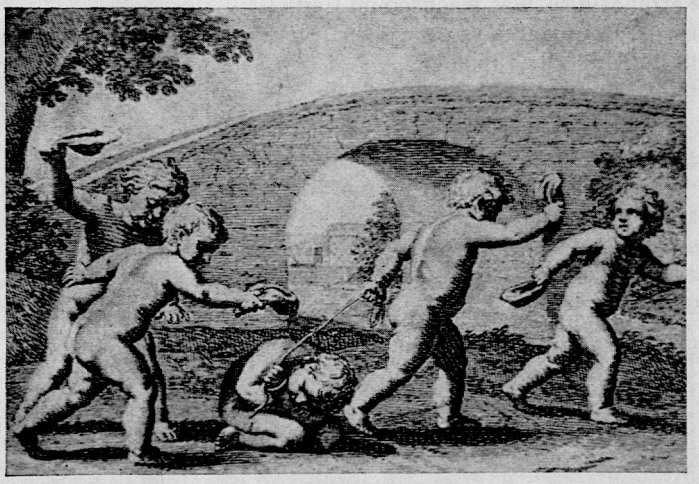
Fuchs aus dem Loch (25)

Beschrieben ist dieses Spiel bereits in der «Turnschule» von 1898. Grössere Knaben aus Bern betrieben es auch unter dem Namen «Bäri ins Loch». (Vergleiche «Turnen und Sport in der Schule», Bd. 2, S. 132.)

Fuchs aus dem Loch spielt man mit einem Ball an der Schnur oder mit geknoteten Taschentüchern. Man grenzt dem Fuchs eine Freistätte ab (Kreidekreis, Versteck). Von hier aus ruft der alte Fuchs: «Fuchs aus dem Loch!» und hüpft den Spielern gespenstisch auf einem Bein entgegen. Alle eilen ihrem Ziel (Baum, Markierung) zu und verbergen sich. Der Fuchs versucht, einen Fliehenden mit seinem unter einem Bein durchgeschleuderten «Plumpsack» zu treffen. Gelingt ihm das, schleudern auch alle übrigen ihr Taschentuch nach dem Getroffenen, der zum nächsten Fuchs wird. Fehlt er ihn oder tritt er auf den andern Fuss, hauen ihn die Mitspieler unter Spott und Schlägen in sein Loch zurück.

Material: Pro Spieler ein Taschentuch.

Weinausrufen (26)



Weinausrufen, etwa 18. Jahrhundert

Das von Catsen 1657 beschriebene Spiel ist ein Sinnbild für Verachtung, die den trifft, der ins Unglück gerät. «Der Teufel an der Kette» hiess ein analoges Spiel, das schon Brueghel (1560) auf der Gasse im Bildhintergrund darstellte.

Ein Spieler ist «Sauser» (Teufel) und muss auf einem Holzklotz sitzend von seinen Mitspielern Spott und Schläge mit dem Plumpsack erdulden. Durch ein Seil ist er mit einem Kameraden, dem «Sauserknaben» (Teufelsgehilfe), verbunden, der «den Wein ausruft», das heisst der die Spottenden ringsum rennend zu erwischen versucht. Gelingt ihm dies, wird er selber zum neuen «Sauser» und der Getroffene zum «Sauserknaben».

Material: Taschentücher, Schnur, Stuhl oder Stein.

Dr Habicht wott es Hüenli näh (27)

«Es findet sich in der zal bekanter Kindersachen auch das gewohnte Spiel die Hünlein zu bewachen. Das fraechest in der Bursch nimt an des Geyren amt, das Klugst die Glukhaen ist: die übrigen gesamt an ihren Rugken stehn: Der Geyr setzt an den Reyen und pflegt sich hin und her zukruemmen und zutreyen: die Hüenlein dukken sich: und suchen Aufenthalt; dieweil der Hüenerfeind jetz da bald dort eynfalt.»
(V, S. 85)

So beschrieb Catsen 1657 das «Hünlein hüten», einst Ausdruck der Verantwortung gegenüber Schutzbefohlenen. In der Schweiz besass dieses bekannte Fangisspiel die verschiedensten Namen. In der Rheinpfalz hiess ein ähnliches Spiel «Fuchs und Henne» und in Lappland «Fuchs und Schneehühner».

Die Henne hütet ihre hintereinander aufgestellte Kückenschar mit ausgebreiteten Armen. Der Habicht versucht, das hinterste Kind zu erwischen, was die Kette durch geschickte Schwenkungen zu verhindern sucht. Die Henne oder Gluckere kann zuletzt ihre verlorenen Kücken mit einem Pfand auslösen.

Gottfried Mind (1768–1814): Dr Habicht wott es Hüenli näh

4. Wurf-, Stoss- und Schlagspiele

Steine verlockten wohl seit eh und je die Jungmannschaft, sich im Werfen zu messen, waren es nun flache Steinchen, die man über dem Wasser tanzen liess, waren es mittelgrosse Steine, die auf Weite oder auf ein Ziel geworfen wurden, oder grosse, schwere Steine (wie etwa der Unspunnenstein mit seinen 167 Pfund), die aus verschiedenen Stellungen gestossen wurden.

Um den *Ball* dreht es sich, kulturhistorisch gesehen, schon seit erdenklichen Zeiten. Dieses eigentliche Ursportgerät finden wir über den ganzen Erdball verbreitet. Oft war das Ballspiel an bestimmte jahreszeitliche Ereignisse gebunden. Im vorcolumbischen Mexiko entwickelte sich ein eigentlicher Ballkult. Bei den Indianern Nordamerikas und in Japan besassen Torballspiele ihren festen Platz in religiösen Festen. In Europa hat sich als kultisches Relikt das Brautball- und Osterballspiel erhalten. In letzterem wurde um Ostern im kirchlichen Gottesdienst ein Ball unter Wechselgesängen herumgereicht. Zur Zeit der Antike und später an Fürstenhöfen richtete man eigentliche Ballspielräume ein. Im alten Rom kannte man neben den federgefüllten Bällen schon einen luftgefüllten Spielballon, «Follis» genannt. Die Schweizer übten seit ehedem mit dem kleinen, aus Wolle, Tüchern und Kuhhaaren verfertigten Ball. Die vielfältigen Ballspiele eröffneten einst den Reigen der Sommerspiele.

Die Spiele mit *Messer und Stock* sind grösstenteils im alpinen Raum als Zeitvertreib der Hüterbuben entstanden. Ihre Spielregeln ergaben sich wohl oft aus dem Augenblick heraus und wurden je nach Begebenheit abgeändert. Gerade die Hirtenknaben haben bis heute einen reichhaltigen Schatz an einfachen Spielen bewahrt. Das Pfeilbogen*schiessen,* Armbrustschiessen, Ringstechen und all die andern verwandten Spiele wurden sicher oft um ihrer selbst willen betrieben, hatten aber ihren festen Platz in der Kriegsausbildung der Jugend.

Steinstossen, Baumschiessen, Steinheben, Steinwerfen, Steinchen über dem Wasser tanzen lassen (Schifere), Mail, Mazza, Kugelwerfen, Boccia, Kegeln, Marmeln, Tötzlen, Blättlen, Plattenschiessen, Stöckle, Platzgen, Niggelspiele, Hornussen, Speckbrettl, Sautreiben, Geissen, Stäckla, Reifenwerfen, Messerwerfen, Pfeilwerfen, Stockfechten, Ringstechen, Stein-

schleudern, Pfeilbogenschiessen, Armbrustschiessen, Stockpfeilschiessen, Schneeballwerfen, Balletätsche, Stehball, Er kommt, Hickle, Kantönlis, Dreiball, Zielball, Kreisball, Reiterball, Schlagball, Faulball, Fussball, Zänerle, Grenzball, Kaiser, König. Bettler, Lump, Federball, Mittitüpfe.

Steinstossen (31)

Thörig von Schwendi wirft den Unspunnenstein beim Hirtenfest zu Unspunnen 1805 10 Fuss weit.

Formen

- Steinstossen aus Stand (Pendel-Steinstoss, Beinspreiz-Steinstoss, Vorschwung-Steinstoss, Schlag-Steinstoss)
- Steinstossen mit Anlauf
- Steinheben (einhändig, beidhändig)

Tötzlen, Blättlen, Plattenschiessen (32)

Zielwurf-Spiele

Das Werfen von Steinen nach einem Ziel schildert schon Homer in den ältesten Zeiten Griechenlands. Auch in der Schweiz wurden einfache Wurfspiele schon früh in allen möglichen Formen betrieben. «Die Steinstosser und Blattenschiesser werffen in die Weite vor sich her oder erschwingen in die Luft die Blatten und andere wurfliche Sachen oder zilende nach dem fürgesteckten Zil.» (VII, S. 71).

Der «Steinwurf» und der «Plattenschuss» wurden nicht nur als Distanzmass gebraucht, sondern kamen auch immer wieder in Magistratsverordnungen vor und wurden mit den unterschiedlichsten Verboten belegt. So wurden sie 1555 in Bern auf der Schützenmatte untersagt und 1700 in Schaffhausen am Sabbat abgeschafft. Das Chorgericht in Wangen an der Aare verurteilte im Jahre 1680 Hans und Peter Strasser wegen sonntäglichem Kegeln und Plattenschiessen zu 24 Stunden Haft und einer Geldbusse. Hie und da hatte die Obrigkeit diese Spiele unter Einschränkungen von Zeit, Ort und Wetten erlaubt. Am Untersee sagte man sogar dem Prinzen Napoleon nach, «er hei ammel mit Talere blättlet».

Tötzlen: Beim Tötzlen hat jeder seinen eigenen Stein. Ein anderer Stein dient als Ziel. Aus Stand und etwa 30 bis 40 Meter Entfernung werfen nun die Spieler ihren Stein möglichst nahe ans Ziel heran. Wessen Stein das Ziel trifft oder am nächsten daran zu liegen kommt, erhält einen Punkt.

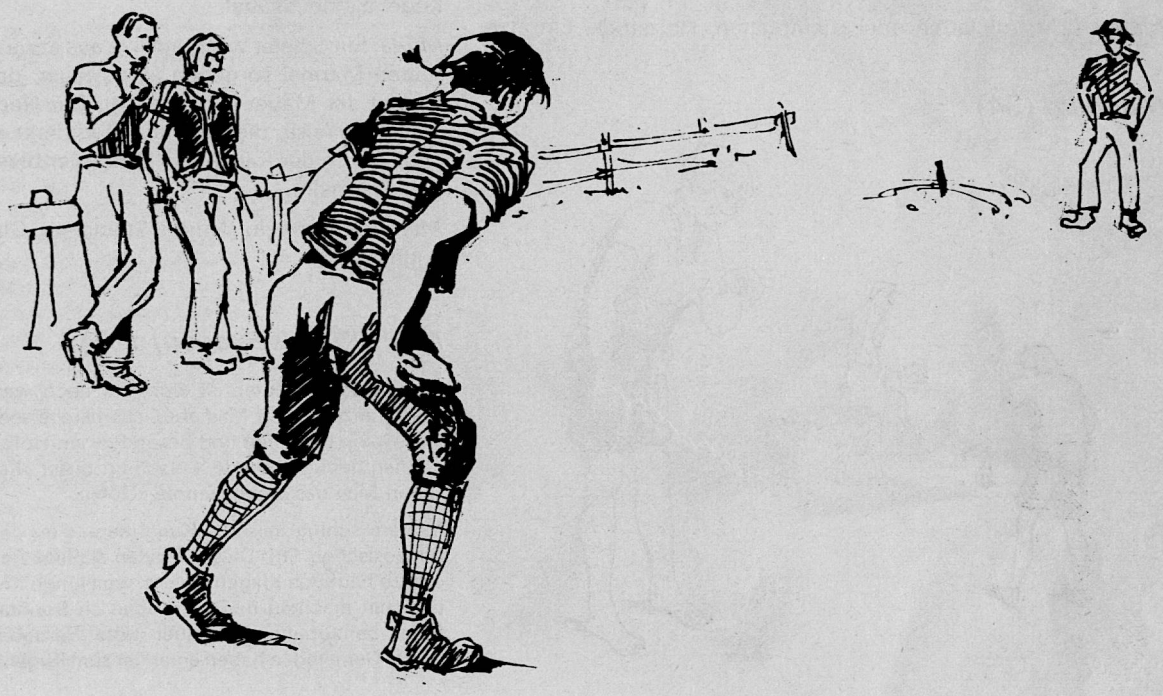
Beliebt war auch das Werfen zwischen zwei Steinen A und B, wobei von A nach B und umgekehrt geworfen wurde.

Blättlen: Eine Ziegelplatte oder ein Holzstock wird als Ziel aufgestellt. Aus angemessener Distanz versucht nun der Blättler, den Stock umzuwerfen, oder wenigstens möglichst nahe heranzuwerfen. Wer das Ziel als erster zu Fall bringt, erhält 20 Punkte, der zweite 10 und der dritte 5 Punkte. Gelingt dies keinem, werden die Punkte nach der Nähe der Steinplatten beim Ziel verteilt. Wer erreicht zuerst 100 Punkte?

Plattenschiessen: In Guttannen (BE) warfen die Ledigen an Sonntagen mit Steinen auf ein Holzstückchen, das etwa zwei Zentimeter aus der Erde ragte (Spielverlauf wie Boccia). In Hasliberg (BE) warf man Steinplatten nach einem «Zwäck» (Steinplatte oder Grube). Wessen Stein das Ziel zudeckt oder am nächsten daran zu liegen kommt, ist Sieger.

Material: Plattenförmige Steine, Holzstock oder Ziegelplatte, kleiner Knebel.

Stöcklen, Platzgen (33)



Sie gehören zur Gattung der Plattenwurf-Gewinnspiele, die leider oft mit Gewinnsucht betrieben wurden.

Gespielt wurde unter Buben um Knöpfe oder ähnlichem und unter Erwachsenen um Geld. Stöcklen betrieben die Jünglinge von Erlenbach im Simmental von der Schneeschmelze an bis zum Heuet. Ein ähnlicher Wettwurf ist aus Solothurn bekannt. Das Platzgen hat seinen Ursprung wohl im Emmental. Aus diesen beiden Spielen heraus hat sich der Platzgersport entwickelt. Ende der zwanziger Jahre wurden die ersten Platzgerklubs gegründet, die untereinander Wettspiele austrugen. 1932 warfen am ersten gemeinsamen Wettkampf in Ostermundigen ganze Sektionen auf Kommando. Ein Jahr später wurde der noch heute 550 Sportler zählende Platzgerverband des Kantons Bern gegründet, der eigentlich zu Unrecht im Schatten anderer, berühmterer Sportverbände steht.

Stöckle: Auf das Ziel, das «Stöckli» (zylinderförmiger Holzklotz) wird der Einsatz (Knöpfe, Geld) gelegt. Von diesem weg werfen die Spieler ihre Platten zuerst nach dem etwa 15 Meter entfernten «Zweck», einem in den Boden gesteckten Pfahl. Wer die Platte am nächsten zum Zweck heranbringt, darf als erster davon weg auf das Stöckli werfen. Wer mit seiner Platte am nächsten dazu trifft, darf es umstossen und gewinnt die zu Boden fallenden Einsätze.

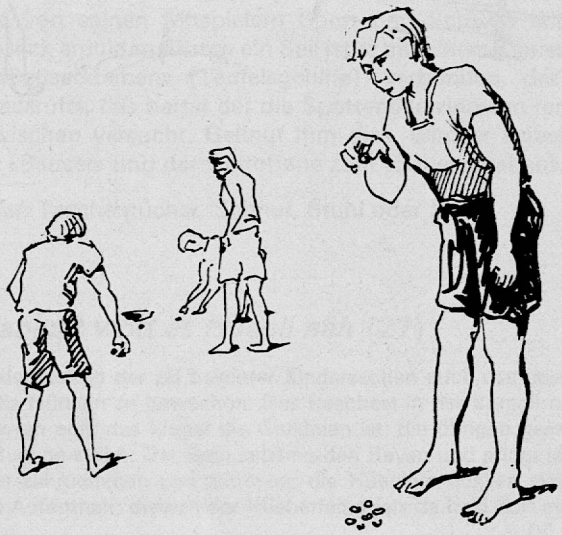
Platzgen: Auf einem ebenen Platz steckt der Holzstock, das Ziel. Jeder Spieler legt seinen Einsatz (Fünfrappenstücke, Knöpfe) darauf. Das Los bestimmt die Wurfreihenfolge. Einer nach dem andern wirft nun die Metallplatte aus einer Entfernung von 15 Meter möglichst nahe zum Stock. Wo sie zur Ruhe gekommen ist, ritzt man an der dem Stock näheren Seite des Wurfkörpers eine Linie in den Boden.

Gegen weitere Einsätze kann ausgebessert, das heisst ein zweiter oder dritter Wurf getan werden. Sobald keiner mehr ausbessert, kann der Spieler mit dem besten Wurf mit dem Anschlagen beginnen. Aus unmittelbarer Nähe wirft er dazu die Platte gegen den Stock. Die mit Kopf oben zu Boden fallenden Einsätze darf er behalten. Die restlichen werden wieder auf den Stock gelegt, und der zweitbeste Spieler schlägt an. Sind alle Einsätze vergeben, beginnt das Spiel von neuem.

Beim heute gängigen Platzgersport steckt der Schwirren (Stock) in einem Ris (Lehmscheibe). Anstatt um Einsätze zu werfen, wird die Entfernung der «Platzge» vom Schwirren gemessen und als Punktzahl addiert.

Material: Metallplatten oder Steinplatten, Holzstock, Einsätze.

Märmeln (34)



Sobald der Schnee geschmolzen war, eröffnete das Marmeln (Kluckern, Schusserln oder Klickern) einst den bunten Reigen der Kinderspiele im Freien. Bereits im alten Hellas spielten die Kinder mit kleinen Kügelchen aus Lehm, Ton, Knochen, Eicheln und Schneckenhäuschen. Julius Pollux, der griechische Schriftsteller im zweiten Jahrhundert n. Chr., stellt es in kultischen Zusammenhang, denn es soll zu seiner Zeit auch beim Fest des Gottes Bacchus betrieben worden sein. Im alten Rom benutzte man zu einem ähnlichen Spiel Nüsse. Brueghel nahm es 1560 in sein Bild auf. Zu Beginn der Neuzeit verboten strenge Ratserlasse vielerorts das Spiel. So gab 1560 der Rat von Bern bekannt, dass das Kluckern auf dem offenen Platze untersagt sei. Das Märmeln liess sich aber nicht unterdrücken. 1715 stellte der Dichter Thümmel in Coburg als erster steinerne Marmeln her, und seit 1849 kennen wir die farbigen Glasmarmeln. 1964 soll ein Jugoslawe an der italienischen Grenze ertappt worden sein, weil er 6000 Glasmurmeln nach Jugoslawien schmuggeln wollte.

Der Genfer Kinderpsychologe Jean Piaget hat über die Regeln und die Verhaltensmuster der Kinder beim Marmelspiel Forschungen angestellt, die zeigen, dass das Kleinkind hier lernt, sich in die soziale Gemeinschaft einzufügen und die stets variierenden Regeln einzuhalten, also demokratisches Verhalten einzuüben. Daneben sei aber auch der körperliche Nutzen des Spiels nicht vergessen, wie das Aufstehen und Niederkauern, das Spannen der Finger, die Geschicklichkeit im Zielen, Werfen und Spicken.

Aus der Grosszahl der Spielregeln seien hier einige aufgeführt:

Äuglen: Die Mitspieler errichten einige Haselnusshäufchen, die Höck. Spieler um Spieler versucht nun mit einer Baumnuss, stehend über den Höck geneigt, diesen aus Augenhöhe durch Fallenlassen der Baumnuss zu treffen. Gelingt einem dies, kann er die Nüsse des Höcks behalten.

Zeilspiel: In einer Linie werden die von jedem Mitspieler eingezogenen Marmeln aufgestellt. Jeder rollt oder wirft seinen Marmel gegen diese und erhält diejenigen, die sich getroffen vom Platz bewegen.

Grüebla: Aus einiger Entfernung rollen die Mitspieler einen Marmel gegen ein Loch in der Erde. Wer seinen Marmel am nächsten zum Loch oder ihn in dasselbe bringt, darf nun auch die andern hineinrollen. Diese gehören dann ihm.

Brettrollen: Der erste Mitspieler rollt seine Kugel über ein schräges Brett hinunter und lässt sie ausrollen. Dann versucht der zweite Spieler durch Hinunterrollen seiner Kugel die erste zu treffen. Gelingt ihm dies, gehören beide ihm, fehlt er, dient seine Kugel als neues Ziel.

Mürla: Ein Spieler wirft (spickt) aus etwa zwei Meter Entfernung seinen Marmel so gegen eine Mauer, dass er zurückprallt und unweit der Mauer liegen bleibt. Der Nachfolgende versucht in gleicher Weise, diesen Marmel indirekt zu treffen. Gelingt ihm oder einem der folgenden Mitspieler dies, behält er alle liegenden Marmeln.

Material: Marmeln (Nüsse, Steinchen, Glas-, Stein- oder Lehmkugeln).

Mail (Kugelschlagen) (35)

Unter diesem Namen ist wohl nur noch wenigen ein Spiel bekannt. Dem französischen Mail aber, das bereits seit dem 16. Jahrhundert in Frankreich betrieben und besonders am Hofe Ludwigs XIV. auf Sandbahnen gepflegt wurde, entspringt unser «Krocket» und dem schottischen Mail das weltbekannte «Golf».

In Bern schlug man die Kugel bereits im Jahre 1550, vermutlich im französischen Stil. Dieses «mylen schlan» gab hier wie auch andernorts zu häufigen Klagen Anlass, weil junge Knaben damit den Kirchhof unsicher machten und dem Spiel an Sonntagen gefrönt wurde. Das Spiel behauptete sich aber trotz Verboten der Obrigkeit. Sogar ganze Gemeinden haben einander zum Kugelschlagen herausgefordert.

Mail

Das Spielfeld verlegt man am besten auf einen einsamen Waldweg oder auf eine ebene Wiese. In etwa 100 Meter Entfernung installieren die Mitspieler eine erste Marke (Stein, Stecken, Grübchen). Vom Startplatz aus schlägt der erste, ausgeloste Spieler seine Kugel mit dem Schläger möglichst weit in die ausgesteckte Richtung. Die andern versuchen der Reihe nach, die erste Kugel mit ihren Schlägen einzuholen oder zu überholen. Nun begibt sich der erste Spieler zu seiner Kugel und setzt zu einem zweiten Schlag an. Dasselbe tun die andern Teilnehmer in der festgesetzten Reihenfolge. Sieger ist, wer das Ziel zuerst und mit der kleinsten Schlagzahl erreicht. Haben alle die Marke getroffen, wird das nächste Ziel ausgesteckt.

Es kann auch in zwei Parteien gespielt werden, wobei dann jede Partei nur eine Kugel erhält und innerhalb der Mannschaft abwechslungsweise geschlagen werden muss.

Beim französischen Mail muss die Kugel mit möglichst wenig Schlägen durch einen oder mehrere mit Eisenreifen geformte Bogen getrieben werden.

Material

- Pro Spieler eine Holzkugel (Strumpfkugel, Boccia- oder Krocketkugel), individuell gekennzeichnet;
- pro Spieler ein Schläger (Zylinder, ∅ 6 cm × 13 cm, an ein Meter langem, elastischem Stiel, Krockethammer oder als Schläger geeigneter, starker Ast).

Die Kugel wurde als Mannschaftswettkampf über grosse Strecken geschlagen:

«Etliche gesellen hand d'kugel g'schlagen von Remund bis gen Fryburg, galt 600 schleg, aber sie ward dar g'schlagen under 400 streichen.» (VII, S. 77)

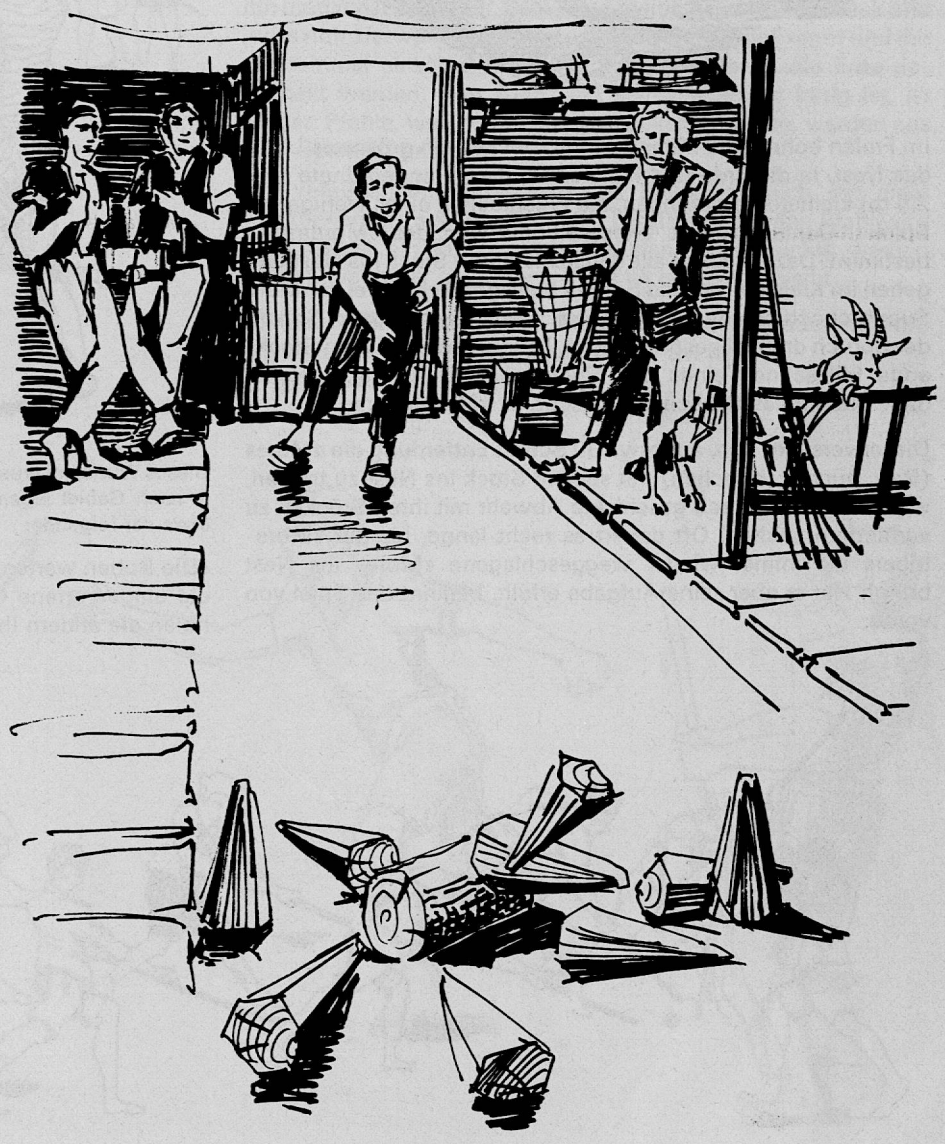
Kegeln (36)

Sagen erzählen von Engeln oder Petrus, welche bei Gewittern im Himmel Kegel schieben, von Geistern, die sich unter Schlossruinen mit goldenen Kegeln vergnügen, und von Kegeln, die oft in Kirchtürmen eingemauert worden sind.

Das Kegeln dürfte weit in vorchristliche Zeiten zurückgehen. 1157 wird es urkundlich ertmals erwähnt als «Heidenwerfen», als symbolischer Sturz der heidnischen Götter. Gekegelt wurde vermutlich ursprünglich mit Knochen. Im Mittelalter untersagte man das Preiskegeln durch unzählige Mandate und Ratserlasse. Es fanden sich aber immer wieder Wege, diese Verbote zu umgehen. Gekegelt wurde meist ohne Bahnen, auf blossem Rasen oder, wie beim Alpkegeln im Stall, mit drei oder neun Kegeln. Je nach Gebiet wurden die Kugeln geworfen oder geschoben. Als Kinderspiel wird es hierzulande 1632 zum erstenmal erwähnt. Brueghel hat es 1560 in sein Bild der Kinderspiele aufgenommen.

Das dargestellte Kegelvergnügen zeigt ein urtümliches Kegeln mit Hagstössenspitzen und Rundholzstücken auf der Alp.

Material: 9 Hagstössenspitzen, 1 bis 3 Rundhölzer.



Kegeln – Urtümliches Alpkegeln mit Hagstössenspitzen und Rundholzstücken

Sautreiben (Studum, Morejage) (37)

Es war ein besonders unter den Viehhirten bevorzugtes, weitverbreitetes Frühlingsspiel. Sautreiben war in der Schweiz sehr formenreich und besass fast in jedem Gebiet seine eigene Namengebung. Am Studumspiel erfreuten sich nachweisbar schon 1657 die Zürcher Knaben.

Im Freien bohren die Mitspieler mit Stecken ein grösseres Loch, das Nest, in die Erde und kreisförmig darum angeordnete (r = 2,5 m) kleinere Vertiefungen, die Eigenlöcher, eines weniger als Spieler. Dann wird das unangenehme Amt des «Moretriber» bestimmt. Dazu stecken alle Mitspieler ihren Stock ins Nest und gehen im Kreis herum, den Spruch hersagend «Mir wei der More Suppe choche», oder «Gure, Gure, Loch, Loch, Loch», Sobald der Spruch dreimal gesprochen ist, besetzt jeder mit dem Stockende blitzschnell eines der Eigenlöcher. Derjenige, welcher dabei kein freies Grübchen erwischt, ist «Moretriber».

Dieser versucht nun, aus etwa 30 Schritt Entfernung die «More» (Ball, Büchse, Knochen) mit seinem Stock ins Nest zu treiben, was die andern durch geschickte Abwehr mit ihren Stöcken zu verhindern suchen. Oft dauert es recht lange, bis der «Moretriber» die immer wieder weggeschlagene «More» ins Nest bringt. Hat er aber seine Aufgabe erfüllt, beginnt das Spiel von vorne.

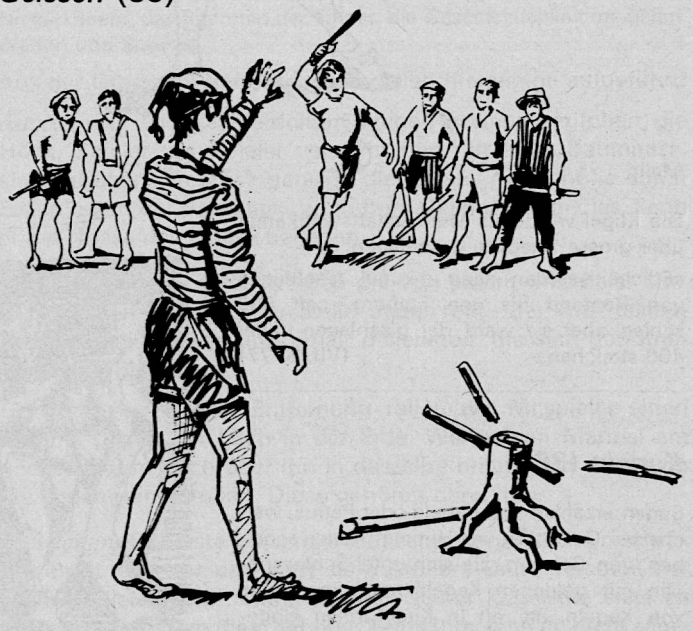
Material: Stöcke (etwa 1,5 m lang) für jeden Spieler, More (Schlagball, Büchse, Stein usw.). Anlage: Anstatt Löcher zu bohren, können auch mit Kreide Kreise auf den Boden gezeichnet werden, was allerdings das Spiel erschwert.

Horniglen

Unter dem Namen Horniglen, Geiss-Güge, lebte in Schwyz ein urtümliches Hirtenhockey, das dem Sautreiben sehr ähnlich ist.

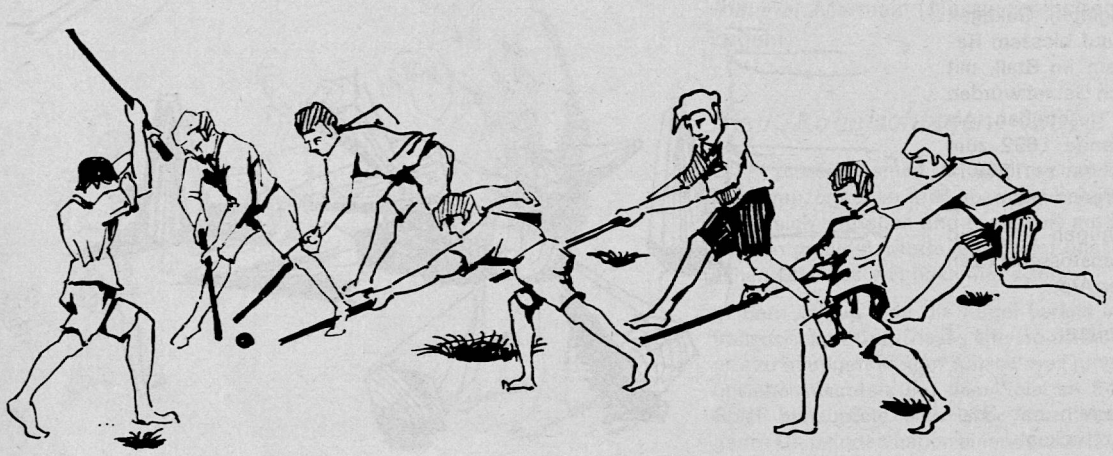
Beim Horniglen besitzt jeder Spieler ein Eigenloch, und der Spielball ruht zu Beginn im Mittelloch. Auf ein verabredetes Zeichen sucht jeder mit seinem Stock den Ball aus dem grossen Loch herauszuholen und ihn einem Kameraden ins Eigenloch hineinzuschaffen, gleichzeitig aber das eigene vor dem Eindringen des Balls zu schützen. Verspielt hat derjenige, in dessen Loch der Ball gerät.

Geissen (38)



Dieses Wurfspiel wurde in der Schweiz vielerorts betrieben und besass je nach Gebiet eigene Namen und Regeln. Der Grundgedanke war etwa der folgende:

«Die Buben werfen nach der Geiss. Einer hütet (Hirt) und muss die umgeworfene Geiss immer wieder aufstellen. Unterdessen holen die andern ihre Stöcke. Berührt aber der Hüter, während



Sautreiben

die Geiss aufrecht steht, einen Mitspieler innerhalb des umgrenzten Spielplatzes mit der Hand oder mit einer Rute, wird der Getroffene Geisshirt.» (I, S. 247)

Wenn kein Spieler die Geiss getroffen hat oder es keinem gelang, seinen Stecken zurückzuholen, also niemand mehr am Schleudern ist, kann der Hirt die Geiss selbst umwerfen. Wer dann zuletzt mit seinem Stock hinter der Abwurflinie anlangt, wird neuer Hirt.

Anstelle eines Strunkes verwendete man im zürcherischen Oberhofen (1850) als Geiss einen Holzzylinder auf einem geneigten Brett, in Savognin einen in die Erde gesteckten Stock und in einigen Orten aufeinanderliegende Steine, die es mit einem weiteren Stein voneinander zu schlagen galt.

Material: Stöcke, Geiss (Strunk, Rohling, Stein usw.), Wurfsteine.

Stäckle, Bigle (Pfahlspiel) (39)

Diesen Kampf zwischen Pfahlwerfern betrieben die Knaben (3 bis 4 an der Zahl) in Chur, in der Innerschweiz, im Emmental und im Berner Oberland, auf weichem, lockerem Waldboden.

Die Reihenfolge im Werfen bestimmt das Los. Der erste lässt seinen Pfahl mit aller Kraft in den Boden hineinsausen. Der Folgende versucht nun, seinen Pfahl so zu werfen, dass er im Boden steckenbleibt und gleichzeitig den des Vorgängers herausprellt. Scheint ihm ein solcher Versuch als aussichtslos, lässt er seinen Stock in den Boden fahren, und zwar in der Regel übers Kreuz mit dem zuerst geworfenen. So geht es weiter, bis ein Spieler einen Pfahl herauszuschleudern vermag. Dieser legt nun den Pfahl des Besiegten kreuzweise über seinen und wirft ihn möglichst weit weg. Sein Pfahl bleibt in der Hand zurück und muss nun, derweil der Besiegte nach seinem Stock rennt und ihn dort einmal einschlägt, dreimal nacheinander in die Erde geschnellt werden. Wer zuerst mit seiner Aufgabe fertig ist, ist Sieger. Pfähle, welche nicht zum Stecken kommen, werden aus dem Spielfeld gebracht.

Als Vereinfachung lässt sich das Pfahlspiel auch mit einer Punktewertung spielen. Für jeden herausgeworfenen Pfahl wird dem Spieler ein Punkt gutgeschrieben. Minuspunkte werden notiert, wenn der geworfene Pfahl nicht steckenbleibt.

Material: Für jeden Spieler einen Pfahl mit geglättetem Griff, am dickeren Ende zugespitzt, etwa 60 cm lang.

Niggelspiele (40)

sind *Vorformen des Hornussens,* welche in der Schweiz seit dem 17. Jahrhundert eifrig und in grosser Vielfalt betrieben wurden. Erste Quellen berichten uns von Spielern, die mit ihrem sonntäglichen Hornussen den Unwillen der Obrigkeit erregten. Auch sollen grössere Knaben deswegen die Kinderlehre versäumt haben und ganze Dorfmannschaften, «wol by hundert» Männer, zu gemeinsamem Wettstreit ausgezogen sein. Wie dabei oft «Hitz und Gewalt» im Volk entstand, schildert schon Jeremias Gotthelf in «Uli der Knecht».

Eine hochinteressante Entwicklungsreihe vom einfachen Niggelspiel zum wettkampfmässigen Verbandshornussen (seit 1902) findet sich im Schweizerbuch der alten Bewegungsspiele von J. Masüger (S. 203 ff).

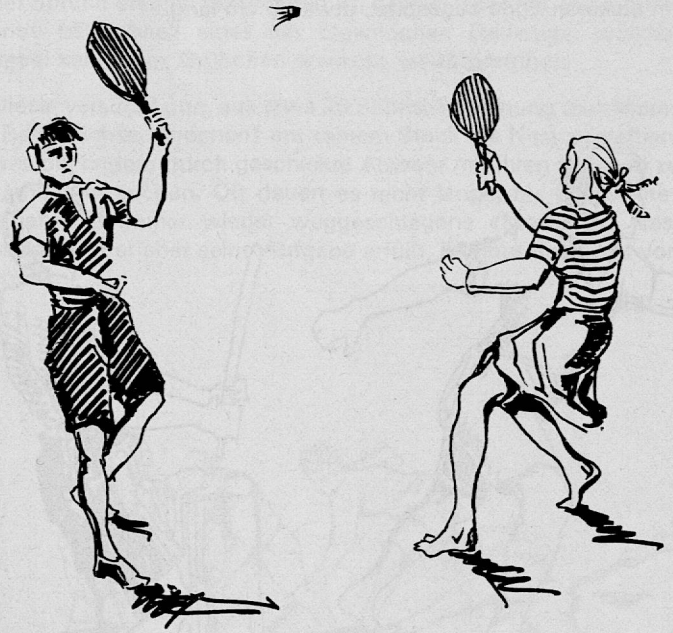
Das Giesspiel wurde zu zweit, kann aber auch mit mehreren gespielt werden. Der mit einem Stock ausgerüstete Schläger legt das Gies (Hölzchen) auf einen kantigen Körper (Holzklotz, Stiegentritt), so dass beinahe die Hälfte frei hervorragt. Nun schlägt er mit dem Schlagstock wuchtig auf die vorstehende Giesspitze. Das Geschoss schnellt in hohem Bogen fort. Der Fänger trachtet nun das fliegende Hölzchen mit den Händen oder einem Hut zu fangen. Gelingt es ihm, löst er den Schläger ab. Erwischt er es nicht, hebt er das Hölzchen auf und wirft es nach der Abschlagstelle zurück. Trifft er diese trotz der Abwehr des Schlägers, wird er zum neuen Schläger. Fehlt er auch diesmal, darf der bisherige Schläger das Gies dreimal vom Boden wegschlagen, indem er mit dem Schlagstock so auf das Gies schlägt, dass dieses aufspringt. Beim Aufspringen des Gies versucht er, ihm «eins zu zwicken», so dass es weit weg fliegt. Danach misst man dessen Entfernung von der Abschlagstelle in Anzahl Schlagholzlängen. Wer zuerst die vorher festgesetzte Anzahl erreicht, ist Sieger.

(Vereinfachte Fassung des Giesspiels von Vals, I, S. 205)

Dieses Spiel hiess im Berner Oberland auch *Brittle*. Die Haslitaler kannten *Ds Zibrischlan*, wobei das Hölzchen auf dem Rand eines Erdloches ruhte. Ähnlich ging es auf dem Bödeli wohl beim *Zibriie* oder *Zibringgle* zu. Das weggeschlagene Hölzchen, trotz der Abwehr des Schlägers, wieder in einen Kreidekreis zu bringen, darum ging es in Bern beim *Bänggelispiel* und in Steffisburg-Station beim *Zwirble*. Die Steffisburger Schulknaben verfertigten dazu das Spielmaterial aus den herbstlichen «Wasserschössligen» der Kastanienbäume (in der Form eines Landhockeystockes) und trieben dieses Spiel leidenschaftlich über die Mittagszeit nach der Schülerspeisung. Beim *Niggle* wird ein würfelförmiges Hölzchen mittels eines Brettes weggeschlagen und beim *Grüscht* ein auf zwei Steinen liegendes Knebelchen mit einem daruntergehaltenen Stock weggeschleudert.

Material: 1 Gies oder Zibri (10 bis 15 cm lang, an den Enden zugespitzt), Schlagstöcke, 40 cm lang, eventuell Fanghut.

Federball (41)



Das Federballspiel war früher ein ausgesprochener «Sport» für Erwachsene, im 16. Jahrhundert ausschliesslich ein Vergnügen an Fürstenhöfen. Mit federbespickten Bällen, dem «jeu volant», unterhielten sich König Franz I. von Frankreich, der die Eidgenossen bei Marignano geschlagen hatte, Königin Christine von Schweden (1626–1689) und der preussische Prinz Friedrich Wilhelm. Später sank Federball ganz ins Kinderspiel ab. Erst 1872 erhob es der Herzog von Beaufort in Gloucestershire auf seinem Landsitz Badminton wieder zu einem sportlichen Spiel für Erwachsene. Von daher kommt auch der Name der zunehmend beliebteren Sportart Badminton.

Material: Preisgünstiges Federballset, Plastikbällchen oder mit Federn bespickter Kork oder Holzschwamm.

Spielformen

- Federballspiel in seiner bekannten Form:
- Wie oft fliegt das Bällchen hin und her, ohne zu Boden zu fallen? Kleines Turnier veranstalten!
- Badminton: Ein mittelgrosses Spielfeld wird in der Mitte durch ein aufgehängtes Netz oder eine Schnur getrennt. Die Spieler (2 oder 4) schlagen den Federball übers Netz ins gegnerische Feld (Punktewertung).

Dreiball (42)

oder auch «Tüfle», ist ein uraltes Ballspiel, das einst als Übung zum Ausweichen vor Speeren und Pfeilen im Kriege betrieben wurde.

Zwei Spieler spielen einander in einem Abstand von etwa fünf Metern den Ball zu und versuchen, mit dem gefangenen Ball einen Dritten in der Mitte zu treffen. Dieser darf dem Ball nur durch schnelle Bewegungen im Wenden, Drehen und Bücken stehenden Fusses ausweichen. Wer hält am längsten in der Mitte aus?

Im Bernbiet kennt man «*Mittitüpfe*», wobei mehrere Spieler in der Mitte sind und nach Belieben den Bällen ausweichen dürfen.

Material: Ball.

Er kommt (43)

Ein durch die Farbe gut kenntlicher Ball liegt auf einem flachen Stein. Die Mitspieler stehen mit gespreizten Beinen, Fuss an Fuss, kreisförmig darum. Ein Teilnehmer wirft einen zweiten Ball nach diesem in der Mitte. Trifft er ihn nicht, geht es der Reihe

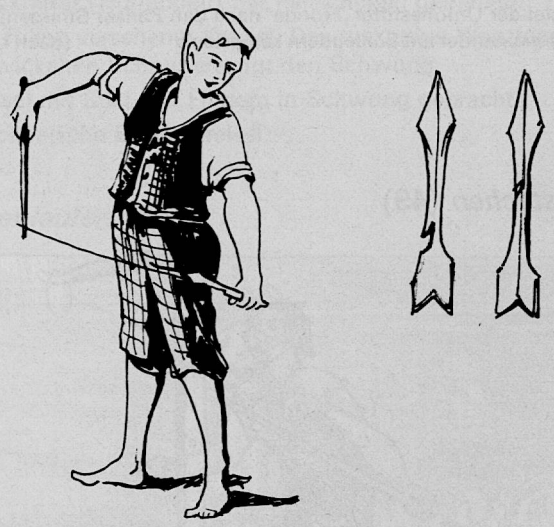
nach weiter. Trifft er ihn, rollt der gefärbte Ball gegen den Kreis zu. Alle rufen: «Er kommt!» Wen er berührt oder durch wessen Beine er rollt, wird von seinem Nachbarn zur Linken um den Kreis gejagt. Kann der Verfolger den Fliehenden mit dem Plumpsack abschlagen, darf er den nächsten Ball werfen. Erreicht er ihn nicht, wirft der entkommene Läufer weiter.

Material: 2 Bälle, Taschentücher.

Armbrustschiessen (46)

Conrad Meyer: Armbrustschiessen, 1657

Stockpfeilschiessen (47)

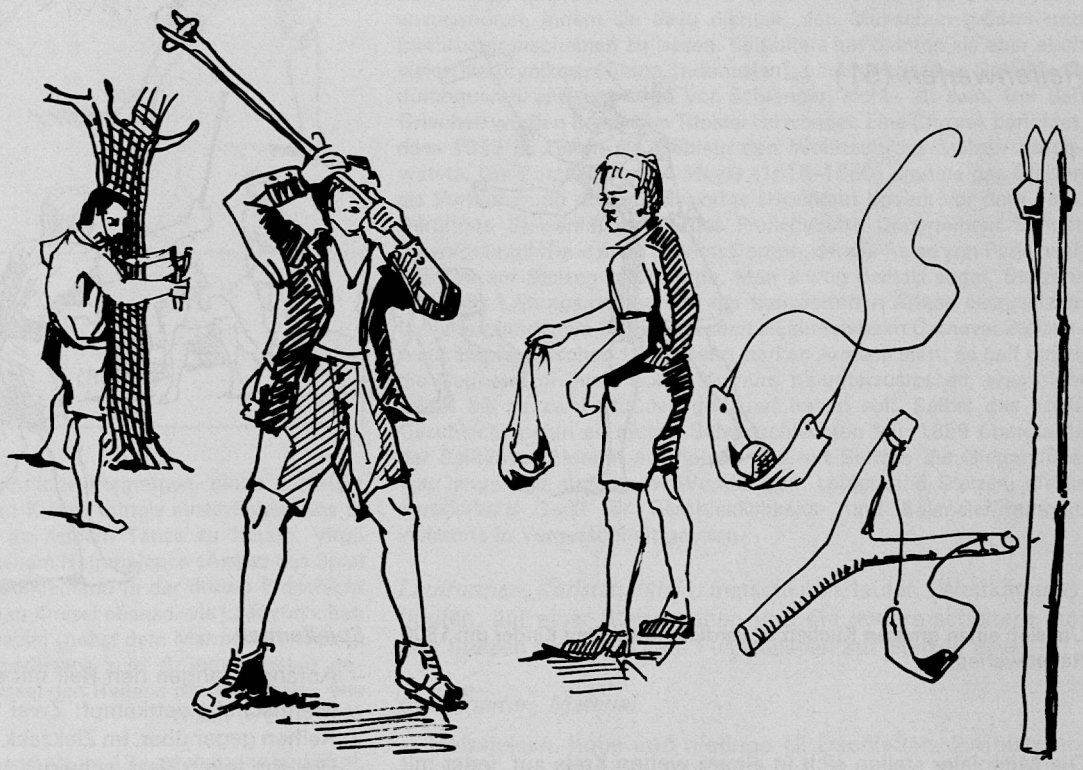


Das «Bolzschüssa» oder «Pfilschleudern», wie es im Appenzell und im Freiamt auch genannt wurde, spielten besonders die Knaben auf dem Lande, der einfachen Geräte wegen.

Nachweisbar betrieb es auch die Jugend in Merligen und Beatenberg.

Material: Stock (40 cm lang), Schnur (50 cm lang) oder Gummizug, Pfeil gemäss Abbildung. Die Kerbe wird kurz vor dem Schwerpunkt eingehauen.

Steinschleudern (48)



Steinschleudern – Von links nach rechts: Lederschlängge, beliebte Steinschleuder, Stabschleuder

Jedes Kind kennt den wohl berühmtesten Kampf mit der Steinschleuder, den Sieg Davids über den Riesen Goliath.

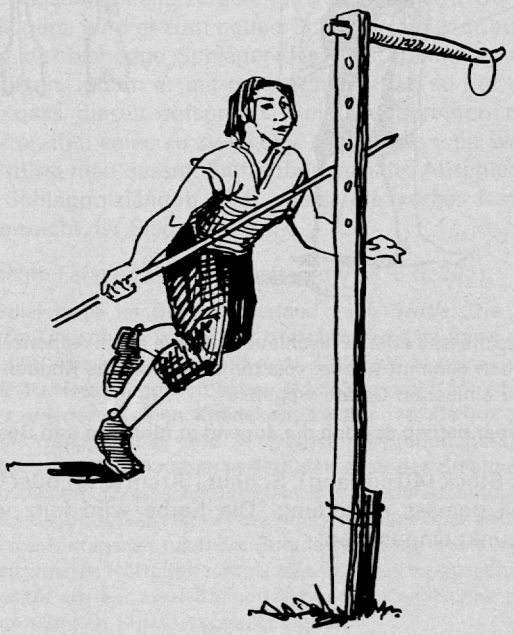
Cäsar berichtet von glühenden, aus Ton geformten Kugeln, die mit gallisch-helvetischen Schleudern gegen strohgedeckte Lagerhütten geworfen wurden. Forscher nehmen an, dass die zu fünf Malen in den letzten Jahrzehnten in alten Gräbern in Vindonissa gefundenen runden und eiförmigen Steine solche Schleudersteine seien. Im Mittelalter verwendeten «Jagtgesellen» die einfache Schleuder, um Rebhühner aufzuscheuchen.

«Der entsprechende französische Ausdruck für Schleuder, ‚fronde', erinnert an die französischen Unruhen im 16. Jahrhundert. Man nannte die Partei der Unruhestifter ‚Fronde' nach den Pariser Strassenjungen, die gegeneinander mit Schleudern kämpften.» (nach I, S. 48)

Eine Berner Schulordnung vom Jahre 1636 berichtet: «Sobald der Knabe aus der Schul gerochlet (gestürmt ist), höret und siehet man von ihnen fast anders nit denn hauen, schreien, pfeifen, schwören, schelten, stossen, schlagen, balgen, *steinschlinggen* . . .» (I, S. 48)

Material: Astgabeln, Lederresten, Gummibänder, Schnüre.

Ringstechen (49)



Im Jugendspiel der Alten Schweizer nahmen die Speerübungen einen wichtigen Platz ein.

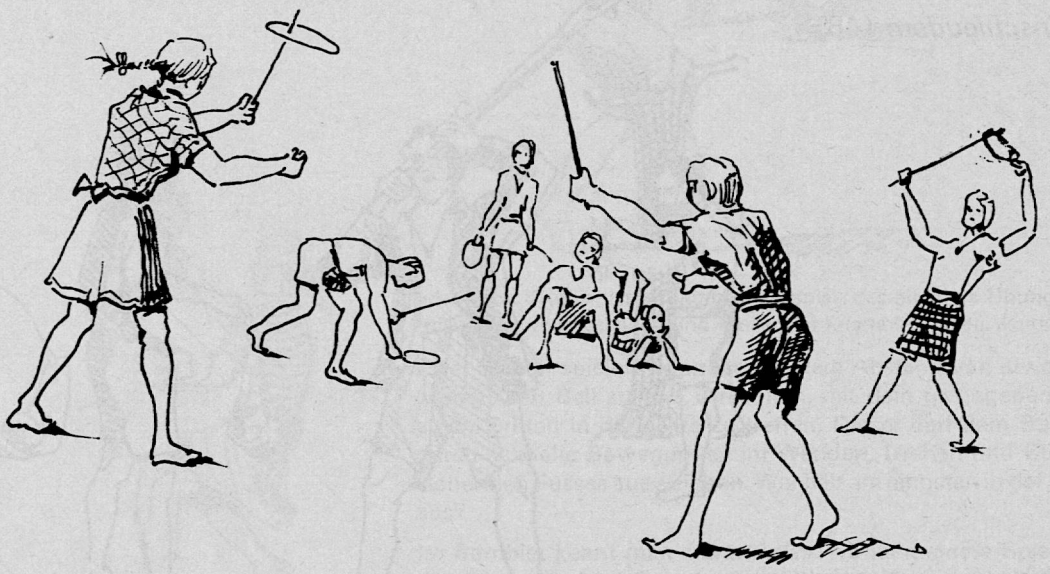
«Die jungen Knaben von fünf und sieben Jahren werden mit den Spiessen exerziert und ihnen auch Gaben gegeben, und wird aufgestellt ein dopelter Adler, an dessen jedem Schnabel ein Ringlein hanget, und so einer in vollem Lauf den Spiess durch das Ringlein stechet, wird ihm von den Trompetern aufgeblasen und bekommt er ein Gab alles unter der Aufsicht etlicher Herren des Raths.» (I, S. 61, 1711)

Solches Schauexerzieren der militärisch organisierten Jugend kannte man in Bern im 15. Jahrhundert am sogenannten Tischlintag. Das abgebildete Ringstechen oder Ringstossen wurde in dieser Form 1791 an einer Jünglingsschule in Luzern eifrig betrieben.

Mit 20 Schritten Anlauf gilt es in vollem Lauf mit dem «Speer» den aufgehängten Ring von unten her so herunterzustechen, dass er bis auf die den Speer umgreifende Hand hinuntergleitet. Gelingt einem Spieler dies viermal hintereinander, wird ihm der nächst engere Ring aufgehängt. Wer ihn nur berührt und hinunterwirft, hat gefehlt und scheidet aus.

Material: 1 «Speer» (1,5 bis 2 m langer Stab), 4 Ringe (⌀ 14, 12, 10, 8 cm), Aufhängevorrichtung (aus Holz gebastelt, an einem Astende im Wald, vorstehender Stab an Hausfront).

Reifenwerfen (51)



Um sich einen grossen Kuchen zu verdienen, spielten Kinder um 1800 Reifenwerfen.

Die Mitspieler stellen sich in einem weiten Kreis auf, jeder mit einem Stöckchen ausgerüstet, an dem unten ein kleines Querholz angebracht ist, und werfen den Reifen nun rundum von Kind zu Kind. Wer ihn fallen lässt, scheidet aus. Der am Schluss Übrigbleibende ist Sieger und darf den Kuchen unter die andern verteilen.

Spielformen

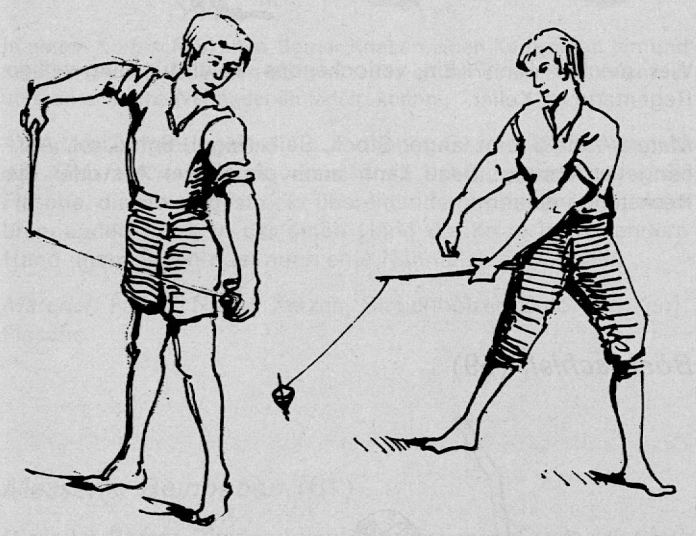
- Anfänger fangen den Reif mit ausgestrecktem Arm auf.
- Mannschaftswettkampf: Zwei Gruppen stehen sich in zwei Reihen gegenüber. Im Zickzack fliegen die Reifen hin und her. Wer ihn fallen lässt, scheidet aus.
- Die Stöckchen werden in den Rasen gesteckt und dienen als Wurfziel (Punktewertung).

Material: Ringe, etwa 20 cm Durchmesser, aus Draht, Gummi oder Peddigrohr und Holzstäbe.

5. Geschicklichkeitsspiele

Fahnenschwingen, Kreiselspiel, Stelzenlaufen, Hula-Hoop, Geisslechlepfe, Chläpperle (Kleffele), Öchslistüpfe, Späck abhoue (Schlüsselspiel), Fische schleifen, Messerle, Besenstiel balancieren, Wer steht am längsten auf einem Bein?, Erschnappspiele, Fädmen, Flaschensitzen, Yoyo, Schaukeln, Beinheben zum Gesicht, Gansabhauet, Kässtechet.

Kreiselspiel (53)



«Ich hüpf auf einem Bein,
Doch gibt man mir nicht Schläge,
Dann bin ich faul und träge,
Ja leblos wie ein Stein.» (Rätsel)

«Alle Naturvölker kannten das herrliche Vergnügen, einen aus Holz oder einem Knochen geschnitzten Kreisel mittels eines Peitschens in Bewegung zu halten und sich an seinem Tanze zu freuen. Virgil (70–19 v. Chr.) verherrlichte in seinem Nationalepos «Äneis» das Spiel in Versen. Tonkreisel entdeckte Schliemann in der dritten Erdschicht von Troja, und in Pompeji fand man Kreisel ebenso wie in ägyptischen Gräbern. Dieses zweite Frühlingsspiel (nebst dem Marmeln) wurde in früheren Epochen jeweils bis spätestens zum Gründonnerstag gespielt, weil man sonst mit der Geissel den Heiland gezwickt hätte, wie der Volksglaube behauptete.» (nach II, S. 12, 13)

Im Abendland wird der Kreisel erstmals im 13. Jahrhundert erwähnt. Brueghel (1560) stellte auf seinem Bild sogar einen Knaben mit einer Doppelpeitsche dar. Es soll Buben gegeben haben, die gleichzeitig mehrere Kreisel mit *einem* Peitschchen in Rotation hielten.

Leider ist der Kreisel immer mehr verschwunden und erfährt zurzeit lediglich in Boutiquen eine Art Wiederauferstehung.

Verschiedene Kreisel, Material:

- Holzkreisel (Hurrlibueb) mit Peitschchen getrieben.
- Mit Rillen versehener Kreisel. Das ruckartige Wegziehen der umwickelten Schnur erzeugt den Schwung.
- Kreisel mit Stiel, mit Fingern in Schwung gebracht.
- Mechanische Brummkreisel.

Stelzenlaufen (54)

Conrad Meyer: Stelzenlaufen, 1657

Wer möchte nicht schon als kleiner Knirps ein Riese sein mit Siebenmeilenstiefeln?

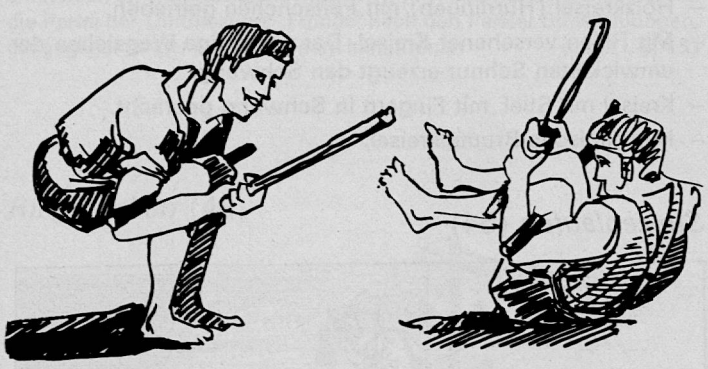
Die Stelzen scheinen ursprünglich dem Gebiet des Kults und Mythos anzugehören, indem sie dazu dienten, den Menschen grösser und furchtbarer erscheinen zu lassen. Seit alters her dienten sie aber auch vielen Naturvölkern (China, Indonesien), um unwegsames Gelände zu durchqueren und um etwa vor Schlangen sicher zu sein. Bei den Griechen wurden Stelzen im Theater verwendet. Eine Chronik berichtet, dass 1349 in Zürich ein Büblein den Wolfbach auf Stelzen durchwatete. Der Zürcher Conrad Meyer (1618–1680) deutete das Stelzen als Verkörperung des Sprichwortes «Hochmut kommt vor dem Fall». Berühmte Stelzenläufer hat das Französische Departement Landes hervorgebracht, wie etwa Sylvian Dornon, der die Reise von Paris nach Moskau auf Stelzen zurücklegte. Man erwog damals sogar, Stelzenläufer als Leitungsmonteure in der französischen Armee einzusetzen. In Namur fanden im 17. Jahrhundert alljährlich beim Carneval Stelzenwettkämpfe zwischen 1500 Mann starken Armeen statt. Es galt dabei, die Gegner von ihrem hohen Kothurn hinunterzustossen, was nicht selten bis zu zwei Stunden gedauert haben soll. Selbst das holde Geschlecht nahm an diesen Scheinschlachten teil. 1859 überquerte der Seiltänzer Blondin auf hohem Seil mit Stelzen die Niagarafälle, was lange Zeit als grosses Wunder galt. Leider sind Stelzen, dieses wunderbare Gerät für Geschicklichkeits- und Balancierübungen, vielerorts in Vergessenheit geraten.

Laufformen, Kunststücklein: marschieren, laufen (Wettkämpfe), hüpfen, auf einer Stelze gehen und die andere schultern, auf den Stelzen niederhocken, Fussballspiel auf Stelzen usw.

Stelzenarten, Material

- Holzstelzen, hohe und niedrige (2 Dachlatten, 2 Holzbrette als Knagge, Nägel).
- Stelzen aus kleinen Leitern.
- Zwei Spaten als Stelzen.
- Konservenbüchsen an Schnüren befestigt (für erste «Gehversuche»).

Öchslistüpfe (56)

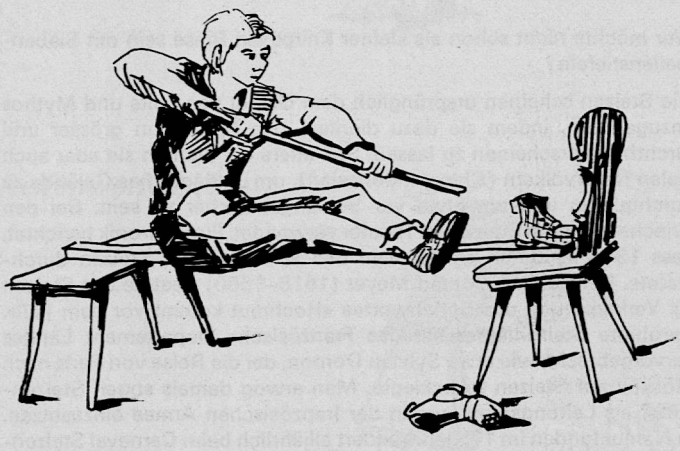


In Bern hiess dieses Vergnügen auch «Chelle kriegen», in Appenzell «Bocksfutter» (1849). Die Schweden betrieben ein ähnliches Spiel bereits 1514, bei dem sie sich mit Fusstritten aus dem Gleichgewicht brachten.

In dieser heiklen Lage, die Hände vor den Knien mit einem Strick zusammengebunden, gilt es, den Gegenspieler mit dem Stock umzustossen. Purzelt dieser etwa beim Ausweichen um, hat er Mühe, wieder auf die Beine zu kommen; sehr zur Belustigung der Zuschauer.

Material: 4 Stöcke, 2 Stricke.

D'Schue abwüsche (57)



Dieses unterhaltsame Gleichgewichtsspiel betrieben früher die Knaben und Mädchen in Wohnstuben und Berghütten, so in Bern, im Val de Bagnes, um 1880 in Avers und im Murtal.

Freischwebend muss der Spieler zuerst den linken Schuh mit dem Stock «abschlagen». Gelingt ihm dies, muss er den Stock unter den Füssen durch auf die andere Seite bringen. Nun gilt es, den rechten Schuh hinunterzustossen. Zum Schluss des Kunststückleins soll der Stock in der rechten Hand sein.

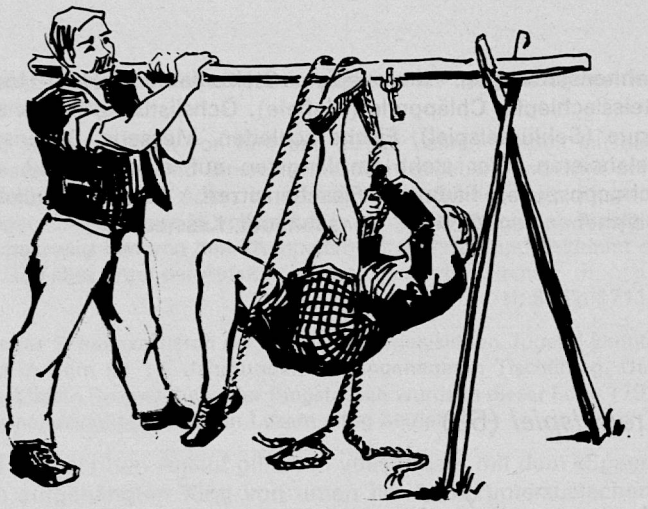
Material: 2 Tabourets, 2 Stöcke, 1 Paar Schuhe.

Späck abehoue (Schlüsselspiel) (58)

Dieses auch in Bern betriebene Spiel erhielt seinen Namen vom Abschneiden des Specks in der dunklen Fleischkammer, was nicht selten ein wahres Gleichgewichtsspiel war.

Als «Schlüsselspiel» wurde es ebenso im Val de Bagnes und um 1880 in Schanfigg gepflegt.

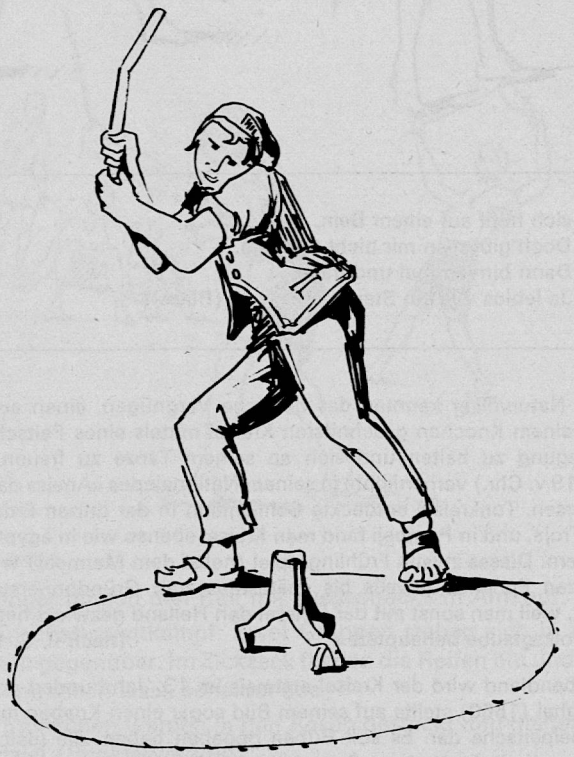
In der abgebildeten heiklen Lage gilt es, mit dem linken Fuss (als Erschwerung mit dem Fuss in der Schlinge) den an einem Nägelchen aufgehängten Schlüssel herunterzuschlagen und schliesslich wieder beherrscht in die Ausgangsstellung zurückzukehren.



Wer machts nach? Ein verlockendes Spiel für langweilige Regentage im Keller.

Material: etwa 2 m langer Stock, Seil, Nagel, Schlüssel, Aufhängevorrichtung. Dazu kann auch ein dicker Ast oder die Reckstange dienen.

Böcklischlah (59)



spielten die Simmentaler Knaben und Jünglinge an Sonntagnachmittagen auf dem Dorfplatz.

Die Spieler versuchen nacheinander durch geschicktes Schlagen das Böckli so zu treffen, dass sich dieses überschlägt und mit allen drei Füssen wieder im aufgezeichneten Kreis zu stehen kommt. Wer dieses Kunststück vollbringt, gewinnt die vor dem Spiel gemachten Einsätze und man beginnt von neuem.

Material: Stock (ellenlang, 2 cm dick, leicht gebogen), Böckli (Strunk mit drei Wurzelstössen).

Fädmen, Flaschensitzen (60)

In einem Korb schaukelten Berner Knaben einen Kameraden hin und her. Der im schwebenden Korb sitzende erhielt einen Preis, wenn er unterdessen eine Nähnadel einfädeln konnte.

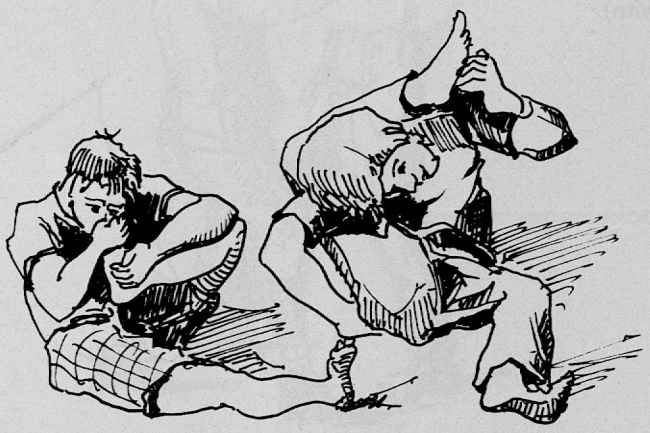
Aus dem Aargau kommt ein ähnliches Geschicklichkeitsspiel, das *Flaschensitzen*. Hier versucht ein Knabe, sitzend auf einer Flasche, die Beine gestreckt übereinandergeschlagen, mit einer brennenden Kerze in der einen Hand die Kerze in der andern Hand anzuzünden oder auch eine Nähnadel einzufädeln.

Material: Faden, Nadel, Kerzen, Streichhölzer, Korb (Becken), Flasche.

Messerle, Beinheben (61)

Diese im Berner Oberland häufig betriebenen Spiele erfordern grosse Gelenkigkeit und Geschmeidigkeit.

Messerle: In Kinnhöhe wird ein Messer in eine Holzwand oder in einem Baum gesteckt. Ein Spieler nach dem andern hebt langsam, ohne sich irgendwo abzustützen, ein Bein in die Höhe und versucht, damit das Messer herunterzuschlagen. Wem das nicht gelingt, der scheidet aus. Das Messer wird nach jedem Umgang um Handbreite höher eingesteckt. Wer bleibt als Sieger übrig?



Beinheben zum Gesicht / Beinheben hinter den Kopf

Beinheben zum Gesicht: Im Kelleramt ging es in einem dem Messerle ähnlichem Spiel darum, mit der Schuhspitze oder mit der grossen Zehe ein Kreuz auf die eigene Stirn zu malen.

Beinheben hinter den Kopf: Kunststücklein für Gelenkige!

Material: Messer, eventuell Kreide zum Beschmieren der Schuhspitze.

Fische schleifen (62)

Dieses schwierige Schlüpfspiel pflegte einst die Jugend im Lötschental.

Der Spieler stemmt seine Hand gegen den Boden, so dass das Körpergewicht fast ganz darauf liegt. In dieser, den Arm stark belastenden Stellung versucht der Bursche, ohne die Hand vom Boden zu heben, aber nicht ohne deren Lage zu verändern, mit dem Kopf unter dem Stemmarm hindurch zu schlüpfen.

Geisslechlepfe (63)

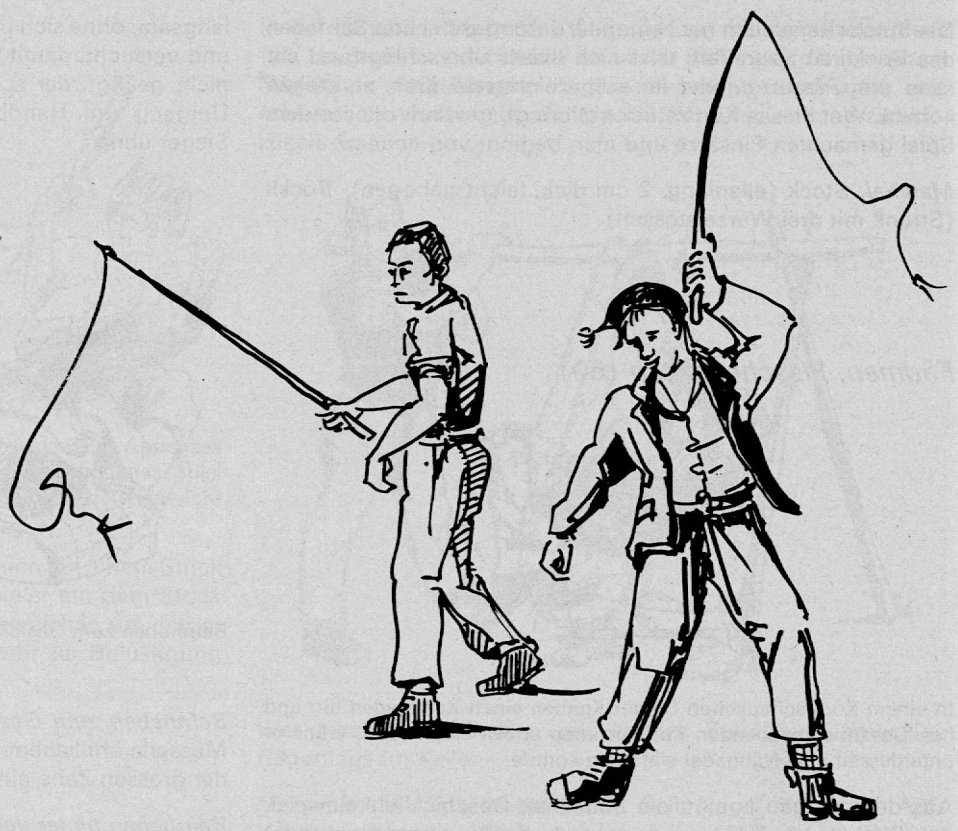
«Die Geissel war von jeher ein Sinnbild der herrschenden Macht. Wenn der Bauer seinem Sohn die Geissel gab, erhob er ihn zu seinem Stellvertreter, und es konnte dem Buben nichts Entehrenderes widerfahren, als wenn der Vater sie ihm wieder nahm.» (nach I, S. 59)

Häufig begegnet man der Geissel im Brauchtum, so in Frauenfeld in der Fasnachtszeit, in Winterthur beim Pfingstknallen oder in Brunnen am Dreikönigstag als Zeichen zum Feierabend. Wohl überall verlockte sie die Jungmannschaft zu lärmigem Wettklepfen. Im Freiamt verbot man 1611 das «Geisslenklepfe» im Herbst durch ein Mandat.

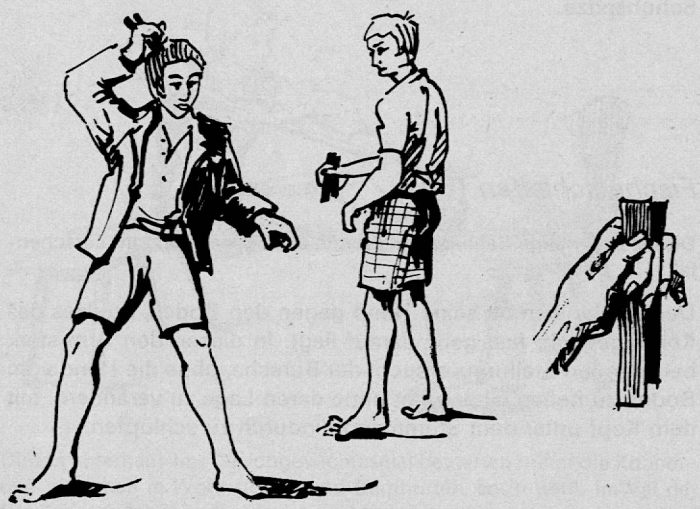
Masüger berichtet von verschiedenartigsten Peitschen: der Chüegeissel, der Charren- und Fuhrmannspeitsche, der Klepf- und Knallpeitsche, der hartstieligen Kutscherpeitsche, der Putschgeissel mit kurzem, dickem Stock und langer Schlinge und der bis zu 10 Ellen langen Schaubgeissel, die von den kräftigsten Jungen beim Schmutzli-

jagen pistolenartig geknallt wurde. Abseits von bewohnten Vierteln, im Wald draussen, liessen sich bestimmt auch heute noch junge Leute für das wetteifernde Klepfen begeistern.

Material: Stock, Schnüre (eventuell Hanfzwirn).



Chläpperle (64)



Das lärmende Spiel mit den Kleffeli, den Schweizer Castagnetten, erfreute in der Schweiz landauf und ab die Jugend. Wenn die Basler gruppenweise mit den «Chläppere» in den Gassen umherzogen, stand die Fastnacht vor der Türe. In Meiringen und Willigen (Haslital) tauchte das «Chläpperle» alljährlich im Frühling auf, wenn die Kinder in den Pausen ums Schulhaus herum den Dreychlemarsch spielten. Die «Chläpperli» erbte der Sohn von seinem Vater, denn mit zunehmendem Alter besassen diese Schlaginstrumente einen schöneren Klang.

Karl Egli, Rektor der Knabenschule in Luzern, brachte das Kleffen mit ansteckenden Krankheiten während den Schweizer Feldzügen im 15. Jahrhundert in Zusammenhang. Die sogenannten «Feldsiechen» durften im Frühjahr das Siechenhaus für Ausflüge nur verlassen, wenn sie sich durch Kleffele zu erkennen gaben.

Einzelne oder Gruppen von Knaben «kleffen mit zwei bis drei 15 cm langen, schmalen, oben etwas angekerbten Brettchen zwischen den Fingern der halb geschlossenen Hand, wirbelnd, indem sie die Hölzchen durch rasche Handbewegung taktmässig aneinander schlagen, flott die Gassen und Strassen auf und ab». (I, S. 58)

Material: 2 Brettchen. – Die Herstellung der Chläpperli und ihre Schlagweise lasse man sich von einem Spielkundigen erklären. (Bastelarbeit zur Instrumentenkunde in der Schule.)

6. Kraft-, Rauf- und Strafspiele

Gönne dem Knaben, zu spielen, in wilder Begierde zu toben:
Nur die gesättigte Kraft kehret zur Anmut zurück.
(Friedrich Schiller)

Wer Kraft und Härte besass, gelangte bei den alten Schweizern zu Ruhm und Ansehen. Sagenhafte Kraftstücklein erzählte man sich von Generation zu Generation weiter. Die ungewöhnliche Härte in einigen Spielen, die uns heute fremd anmutet, war Ausdruck eines Ideals der Körperkraft. Kraftproben wurden vor allem im alpinen Raum, wo harte Lebensbedingungen herrschten, von Älplern gespielt, oder als Ertüchtigung zum Krieg betrieben.

Strafspiele waren sehr beliebt und stark verbreitet. Mit ihnen strafte man die unterlegenen Spieler oder prüfte die Bewerber vor der Aufnahme in Knabenschaften.

Schwingen, Ringen, Kragenringen, Kniedrücken, Bschütti pumpe, Katzenstriegelziehen, Auf die Knie zwingen, Seilziehen, Knödeln, Armlegen, Fauststossen, Häkeln, Fingertätsche, Käsdrücken, Hahnenkampf, Dr Schär usem Loch zieh, Bruckspringen, Hobeln, Der ringende Kreis, Zielreissen, Reiterparteikampf, Keilklotzen, Kettensprengen, Schubkarren, Händsche amässe, Katzenstrecken, Spiessrutenlaufen, Stoss.

Schwingen (66)

Die Fertigkeiten im Schwingen lernten ehedem die jungen Schweizer nach Wikingerart von ihren Vätern.

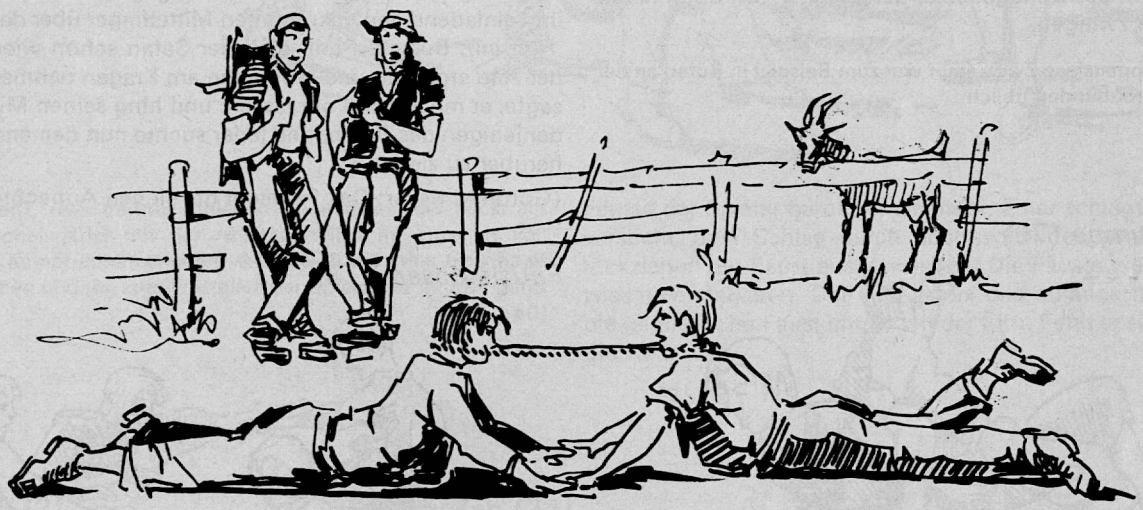
Eingehende Betrachtungen über die Entwicklung und die Geschichte des schweizerischen Nationalsportes in einschlägiger Literatur.

Beim Schwingen, dem alten und einst vor allem von Sennen gepflegten schweizerischen Ringen, geht es bekanntlich darum, den Gegner so auf den Rücken zu werfen, dass seine beiden Schulterblätter die Erde berühren.

Kragenringen (67)

Das Kragenringen erlaubte den Griff an Weste und Hemd. Sieger dieses freundschaftlichen «Rutzens» war, wer seinen Gegner ein- oder zweimal auf den Rücken werfen konnte. ▶

Katzenstriegelziehen (68)



Dieses Kraftspiel war bei den Bernern sehr beliebt. Ein gleicher Wettkampf ist auch aus dem Norden bekannt.

«In der Steiermark hiess das Spiel ‚Genickziehen', in Dänemark ‚Nakketraek' und in Schweden ‚Dra Gränja'. Dieses Spiel ist auf einem Deckengemälde in der Kirche von Harg (Schweden) dargestellt, ausserdem über der Eingangstüre eines Hauses in Stockholm aus dem 14. Jahrhundert.» (I, S. 155)

In der Liegestütze gilt es, mit der Kraft des Nackens den Gegenspieler am Seil so gegen sich zu ziehen, dass er entweder mit den Händen über eine aufgezeichnete Grenzlinie rutscht oder seinen Nacken beugen muss.

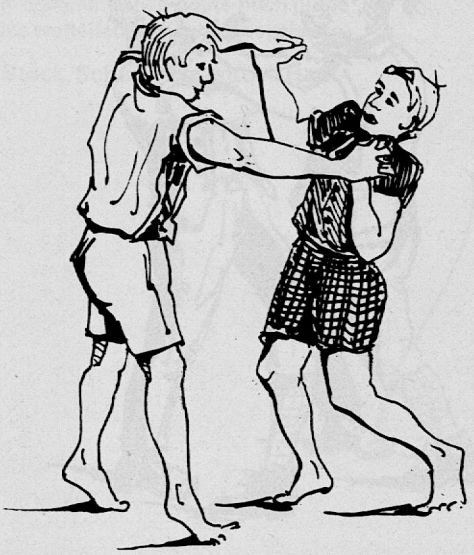
Material: Seile.

Der Schär usem Loch zieh (69)

Auf Kommando ziehen die «Gespanne» los und versuchen, dem gegnerischen Reiter den Schär aus dem Loch, das heisst den Stock aus der Hand zu ziehen.

Material: Stock.

Auf die Knie zwingen (70)



In der abgebildeten Stellung, die Finger ineinander verschränkt, versucht jeder Spieler durch Zusammenpressen der Faust und starkes Beugen der Handgelenke, den Gegner von oben herab in die Knie zu zwingen.

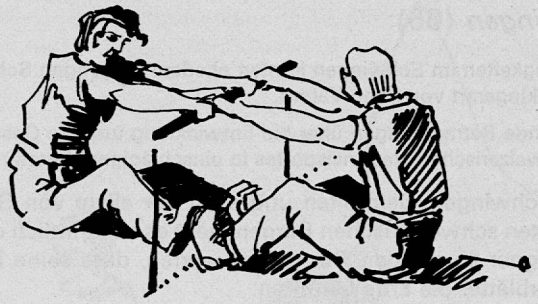
Dieser nicht schmerzlose Zweikampf war zum Beispiel in Büren an der Aare und im Graubünden üblich.

Bschütti pumpe (70)

Steckenziehen (71)

Im Vorfrühling, wenn sich vor dem Haus die Holzhaufen türmten, massen sich in der Schweiz die Jugendlichen in diesem Kraftspiel. Älpler führten dieses Ziehen auch stehend aus.

Welcher zieht in der abgebildeten Stellung mit zunehmendem Krafteinsatz den Gegner zu sich herüber?



Material: Stecken.

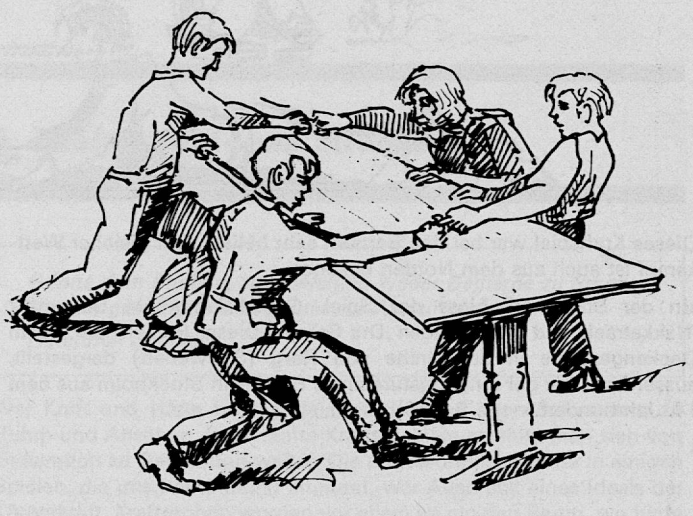
Häkeln (73)

Das Häkeln oder Fingerziehen war früher ein weitverbreiteter Zweikampf, den besonders Männer, aber hie und da auch Knaben und Mädchen betrieben. Bei Bauern in Einsiedeln wurde einem guten Gast der Finger geboten, und vielerorts trug man richtige Wettkämpfe aus.

Zwei Sennen aus dem Entlibuch, ordentliche Bären, setzten sich zu den sieben Aufrechten. Der jüngere der beiden, ein Kloben von 50 Jahren, «begehrte mit allen Männern Kraftübungen anzustellen und suchte überall seine klobigen Finger einzuhaken». – «Da entdeckte er die Hermine. (. . .) Als sein Auge zugleich auf Karl fiel, der ihm gegenüber sass, streckte er ihm einladend den gekrümmten Mittelfinger über den Tisch hin. ‚Halt inn, Burschli! reit' dich der Satan schon wieder?' schrie der Alte ergrimmt und wollte ihn am Kragen nehmen; Karl aber sagte, er möchte ihn nur lassen, und hing seinen Mittelfinger in denjenigen des Bären, und jeder suchte nun den andern zu sich herüber zu ziehen.»

(Gottfried Keller: Das Fähnlein der sieben Aufrechten)

Fauststossen (73)



Fauststossen (hinten) und Häkeln (vorne)

Welcher Spieler stösst des andern Faust parallel zur Tischkante über den Tischrand hinaus?

Die Basellandschäfter stiessen mit den Köpfen gegeneinander, was *Muneli* benannt wurde.

Fingertätsche (73)

Dieses Schmerztrotzspiel ist auch unter dem Namen «Tätzchen geben» oder «Tötzlen» bekannt (Arth 1943). In Schweden schlug man mit der flachen Hand (Slaa flathand) oder versuchte, einander mit dem Austeilen von Ohrfeigen mürbe zu machen.

Erfahrene Spieler pflegten vor dem Dreinhauen ihre Finger zu netzen, zu «wetzen». Blutende Finger waren nicht selten das Fazit dieser primitiven Härteprobe.

Im Bernbiet wird etwa nach folgender Regel «knödlet»: Die Im Wechsel gilt es schmerzbringende «Tätsche» auszuteilen und ohne Ausweichen und Klagen solche hinzunehmen.

Knödeln (73)

Knödeln (Vordergrund) und Fingertätsche (Hintergrund)

«(Feuerschlagen), zwei Partner schlagen einander mit der Faust auf die Fingerknöchel, jeder mit der Absicht, selbst im Ertragen von Schmerzen im Kampf durchzuhalten, aber gleichzeitig den Gegenpart mürbe zu machen und ihn zum Einstellen der Spielprobe zu zwingen.» (I, S. 160)

Fäuste der Spieler berühren einander. Einer schlägt, der andere versucht, dem Schlag durch überraschendes, ruckartiges Zurückziehen der Faust auszuweichen. Die Fäuste werden wieder zusammengehalten. Der «Schläger» darf solange hauen, als er die gegnerische Faust immer wieder trifft. Fehlt er sie, wechseln die Rollen.

Armlegen (73)

Käsdrücken (74)

Gottfried Keller beschreibt in seinem «Hadlaub» eine Szene dieses Kraftwettkampfes

Eine Reihe Knaben lehnen sich Schulter an Schulter an eine Wand oder sitzen dicht nebeneinander auf einer Bank, die stärksten zu äusserst. Mit aller Kraft gilt es nun einen aus der Reihe herauszudrücken. Wer herausgedrückt wird, ist «Chäs».

Zielreissen (76)

Dieses Mannschaftsspiel betrieb die Jungmannschaft um 1838 in Thalwil.

Getrennt durch einen Graben oder einen aufgezeichneten Mittelstrich stehen sich zwei Scharen gegenüber. Auf «Los!» gilt es, die gegnerischen Spieler über die Grenze zu sich herüber zu ziehen. Wer samt beiden Beinen über die Linie gezogen wird, ist gefangen und begibt sich ins Gefangenenlager zuhinterst im gegnerischen Feld. Die Mannschaft, die am meisten Gegenspieler in ihr Lager hinübergezogen hat, ist Sieger.

Man achte darauf, dass nicht an den Kleidern gerissen wird.

(Vergleiche «Turnen und Sport in der Schule», Bd. 2, S. 143)

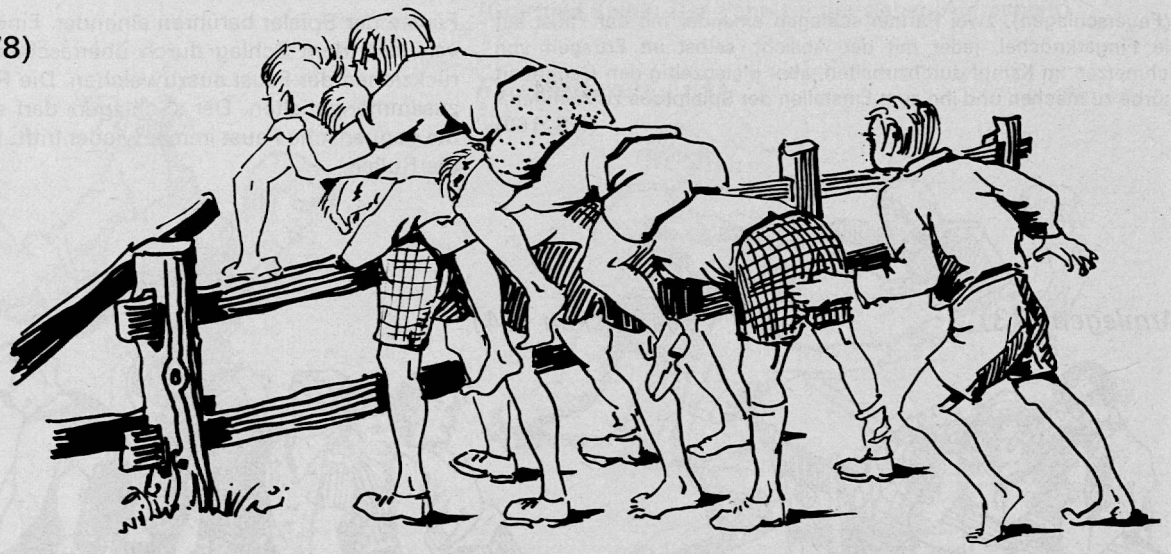
Spiessrutenlaufen (79)

«Das Spiessrutenlaufen wurde im Dreissigjährigen Krieg als militärische Strafe eingeführt, als eine humanere Form des Spiessrechts der Landsknechte der Bauernkriege, wo die Gasse aus zwei Reihen mit Spiessen bewaffneter Söldner bestand, die der Delinquent nach vorherigem Zeremoniell zu durchlaufen hatte und dabei niedergestochen wurde. Der Schwedenkönig Gustav Adolf liess die Spiesse durch Weidenruten ersetzen, nur so ist die merkwürdige Benennung Spiess-rute zu verstehen. Wer sich der Desertion schuldig gemacht hatte, der wurde dazu verurteilt, mit nacktem Oberkörper zwischen zwei Reihen mit Weidenruten bewaffneter Soldaten – oft 100 bis 300 an der Zahl – durchzulaufen. Noch zu Zeiten Friedrichs des Grossen war diese Strafe allgemein üblich, und wohl durch Söldner ist die Kenntnis des Spiessrutenlaufens auch in die Schweiz gelangt und im Kinderspiel manifest geworden, und zwar als ausgesprochenes «*Strafspiel*». (IV, S. 21, 22)

Eine Art dieses Spiessrutenlaufens, den «Knüppeldamm», zeichnete Brueghel auf seinem legendären Bild, links entlang dem Gartenzaun. Zehn Knaben bilden hier sitzend die Gasse und versuchen den zu Strafenden mit strampelnden Beinen zum Stolpern zu bringen. In der Schweiz hiess diese Strafe etwa «durch die Mütsche laufen» oder «durch den Knüttliswald». Der Spiessrutenlauf wurde als Strafe für Verlierer bei den verschiedensten Spielen verwendet.

Material: Taschentücher.

Bruckspringen (78)



In Bergün verbot man dieses Spiel ums Jahr 1880, weil schwächliche Knaben beim Halten der Brücke oft ihren Rücken überlastet haben. Noch um 1900 wurde es als «Giover a pac» in Zuoz betrieben. In Bern und in Bözingen bei Biel (um 1950) spielten es zehn bis fünfzehnjährige Knaben. In Chur hiess diese Spielform «Rossspringetis».

Vermutlich stellt auch das Spiel an der Mauer, unten rechts auf Brueghels Bild (1560) eine Art des Bruckspringens dar.

Zu diesem Schmerztrotzspiel gruppieren sich zwei gleich starke Kampfparteien. Die eine Partei bildet eine Art Brücke, indem der erste mit den Händen gegen eine Mauer oder einen Zaun lehnt und die andern gebückt die Hüfte des Vordermannes umfassen, dabei den Kopf seitwärts gedrückt. Diese Brücke sollte möglichst kurz werden. Die Springerpartei versucht nun einerseits, alle Spieler mit Spreizsprüngen auf die Brücke zu bringen und anderseits die Brücke zum Auseinanderbrechen zu bringen.

Nach Alter, Geschlecht, Spielerzahl, Material, Spielraumgrösse und Spielort aufgeschlüsseltes Verzeichnis der beschriebenen Kinderspiele

Alter:	
bis 8	3, 5, 17, 19, 22
9–11	2, 7, 9, 10, 13–16, 18, 21, 23, 24, 26, 27, 34, 42, 43, 51, 53, 58, 60, 62, 63, 64, 70, 71, 76
12 und mehr	6, 8, 20, 25, 31–33, 35–41, 46–49, 54, 56, 57, 59, 61, 66–69, 73, 74, 78, 79
Knaben / Mädchen:	
Knaben	8, 13, 31–33, 35, 37–40, 46–49, 59, 61, 63, 66, 67, 69, 73, 76, 78
Gemischt (Kn + M)	2, 3, 5–7, 9, 10, 14–27, 34, 36, 42, 43, 51, 53, 54, 56–58, 60, 62, 64, 68, 70, 71, 74, 79
Spielerzahl:	
mindestens 1 Spieler	2, 3, 5, 7, 8, 10, 13, 46–48, 53, 54, 59, 60, 62–64
mindestens 2 Spieler	6, 9, 16, 19, 21, 31–36, 39–41, 49, 51, 56–58, 61, 66–68, 70, 71, 73
Parteienspiele	14, 15, 17, 18, 20, 22–27, 37, 38, 42, 43, 69, 74, 76, 78, 79
Material:	
ohne Material	6, 9, 10, 17–19, 22–24, 27, 62, 66, 67, 70, 73, 76, 78
Taschentücher	14, 25, 79
Holz (Stecken, Klotz, Brett, Strunk, Stuhl)	8, 15, 37–40, 56, 57, 59, 64, 69, 71
Kugeln, Steine	31–34
Schnüre, Seile	7, 26, 58, 68
Reifen	2, 51
Hagstössenspitzen	36
Bank	74
Kartoffelsäcke	20
Kreide	16
Ball	42, 43
Flaschen	60
Messer	61
zu bastelnde, einfache Geräte	3, 5, 13, 21, 35, 41, 46, 47, 48, 49, 53, 54, 63
Spielraumgrösse:	
Kleiner Platz	5, 7, 9, 10, 16, 18, 19, 39, 53, 56–64, 68–71, 73, 74
Mittelgrosser Platz	3, 6, 8, 14, 15, 17, 20–27, 31, 34, 38, 41–43, 49, 51, 66, 67, 76, 78, 79
Grosser, weiträumiger Platz	13, 32, 33, 36, 37, 40, 46–48 2, 35, 54
Spielort:	
Rasen, Wiese	39, 66, 67, 69, 70, 76
asphaltierter Platz	16, 43, 53, 54
Waldweg, verkehrsfreies Strässchen	2, 32, 33, 35
Speziell ausgewählter Platz	8, 13, 25, 31, 36, 37, 46–48, 58, 61, 63, 78
Beliebiger Platz	3, 5–7, 9, 10, 14, 15, 17–24, 26, 27, 34, 38, 40–42, 49, 51, 56, 57, 59, 60, 62, 64, 68, 71, 73, 74, 79

Von diesen durchschnittlichen Zuordnungen kann und soll je nach Spielern und Umgebung abgewichen werden

Verwendete Literatur

I J. B. Masüger, Schweizerbuch der alten Bewegungsspiele. Artemis Verlag Zürich, 1955 (*)

II F. K. Mathys, Im Freien gespielt, Kleine Historie des Kinderspiels. Kirschgarten-Druckerei AG, Basel, 1975

III F. K. Mathys, Das Kinderspiel im Freien, Ausstellungswegleitung. Schweizerisches Turn- und Sportmuseum Basel, 1965 (*)

IV F. K. Mathys, Trudy Schmidt, Zur Geschichte und Psychologie des Kinderspiels. Schweizerisches Turn- und Sportmuseum Basel, 1963/64 (*)

V Conrad Meyer, Die Kinderspiele. Verlag Berichthaus Zürich, 1970 (Neubearbeitung von J. Cats, sechsundzwanzig nichtige Kinderspiele. Zürich, 1657)

VI Richard Weiss, Volkskunde der Schweiz. Eugen Rentsch Verlag, Zürich, 2. Auflage 1978

VII Walter Schaufelberger, Der Wettkampf in der Alten Eidgenossenschaft. Schweizer Heimatbuch Nr. 156/157/158, Verlag Paul Haupt Bern, 1972

VIII Walter Schaufelberger, Der Wettkampf in der Alten Eidgenossenschaft. Anmerkungsband zu Schweizer Heimatbuch Nr. 156/157/158, 1972

IX Regine Schindler, Das Steckenpferd, Kinderspiele aus alter Zeit. Atlantis Zwergenbücher, Freiburg im Breisgau, 1965 (*)

X Walter Seiler, Das Platzgen im Kanton Bern, Platzgerverband des Kantons Bern, Hyspa-Festschrift, 1961 (*)

XI F. K. Mathys, Kleine Weltgeschichte der Ballspiele. Wegleitung zur Ballsportabteilung des Schweizerischen Turn- und Sportmuseums Basel

XII F. K. Mathys, Spiel, Sport und Turnen im alten Basel. Ausstellungsbegleitschrift Schweizerisches Turn- und Sportmuseum Basel, 1957 (*)

XIII Roland Göök, Das grosse Buch der Spiele. Mosaik Verlag München, 1978

XIV Erwin Glonnegger, Spiele Spiele Spiele. Ravensburger Taschenbücher, 1977

XV Elisabeth Gurtner, Ferienspiele. Verlag Pro Juventute Zürich, 1968

XVI Gertrud Züricher, Kinderlied und Kinderspiel. Wyss Erben AG, Bern, 1974, Neuauflage

XVII Henri Veyrier, René Alleau, Dictionnaire des Jeux. (Erscheinungsjahr und Verlag unbekannt)

Die mit (*) bezeichneten Bücher sind nur noch in Bibliotheken erhältlich. Wer sich grundlegender mit der Geschichte der Kinderspiele auseinandersetzen möchte, findet in den aufgeführten Werken weiterführende Literaturangaben.

Bildnachweis

Die jugendfrischen und bewegungsfreudigen Zeichnungen in diesem Heft schuf *Gustav Ritschard*. Zum Teil dienten ihm die Illustrationen in Masügers ausgezeichnetem Werk als Vorlagen. Er hat sie überarbeitet und plastisch durchgestaltet. Zum andern zeichnete er seine anschaulichen Bilder nach der Natur oder aufgrund seines volkskundlichen Wissens.

Die Stiche zu den Spielen 2, 3, 5, 10, 21, 22, 46, 54 stammen aus: Conrad Meyer, Die Kinderspiele (Verlag Berichthaus Zürich, 1970, Faksimileausgabe des 1657 von J. Cats verfassten Werks: sechsundzwanzig nichtige Kinderspiele).

Die Illustration zu Spiel 24 ist F. K. Mathys, Im Freien gespielt (Kirschgarten-Druckerei AG Basel, 1975) entnommen.

Aus J. B. Masüger, Schweizerbuch der alten Bewegungsspiele (Artemis Verlag Zürich, 1955) stammt der Stich zu Spiel 31.

Der wunderschöne Stich von Gottfried Mind (1768–1814) zu Spiel 27 wurde uns freundlicherweise aus einer Privatsammlung in Unterseen zur Verfügung gestellt.

Abbildung Nr. 7 stammt aus: H. Veyrier, dictionnaire des jeux. (Erscheinungsjahr und Verlag unbekannt)

Die Stiche zu den Spielen 6 und 26 fanden wir bei einem Bouquiniste in Paris, wo wir sie auch photographisch aufnahmen.

Für das Bild «Kinderspiele» von Peter Brueghel schliesslich erhielten wir vom Kunsthistorischen Museum in Wien die Vorlage und die Abdrucksgenehmigung.

UNTERSEEN
700 JAHRE OBERSTE STADT AN DER AARE
1279 * 1979

Aus dem Festprogramm:

6./7. 7. 1979	Festbetrieb
8. 7. 1979	Tag der Aarestädte
13. 7. 1979	Offizieller Jubiläumstag
14. 7. 1979	Tag der Kinder
15. 7. 1979	ab 13.45 Uhr: *Vorspiel* auf der ganzen Umzugsroute anschliessend grosser historischer Umzug

Georges Bizet: Jeux d'Enfants

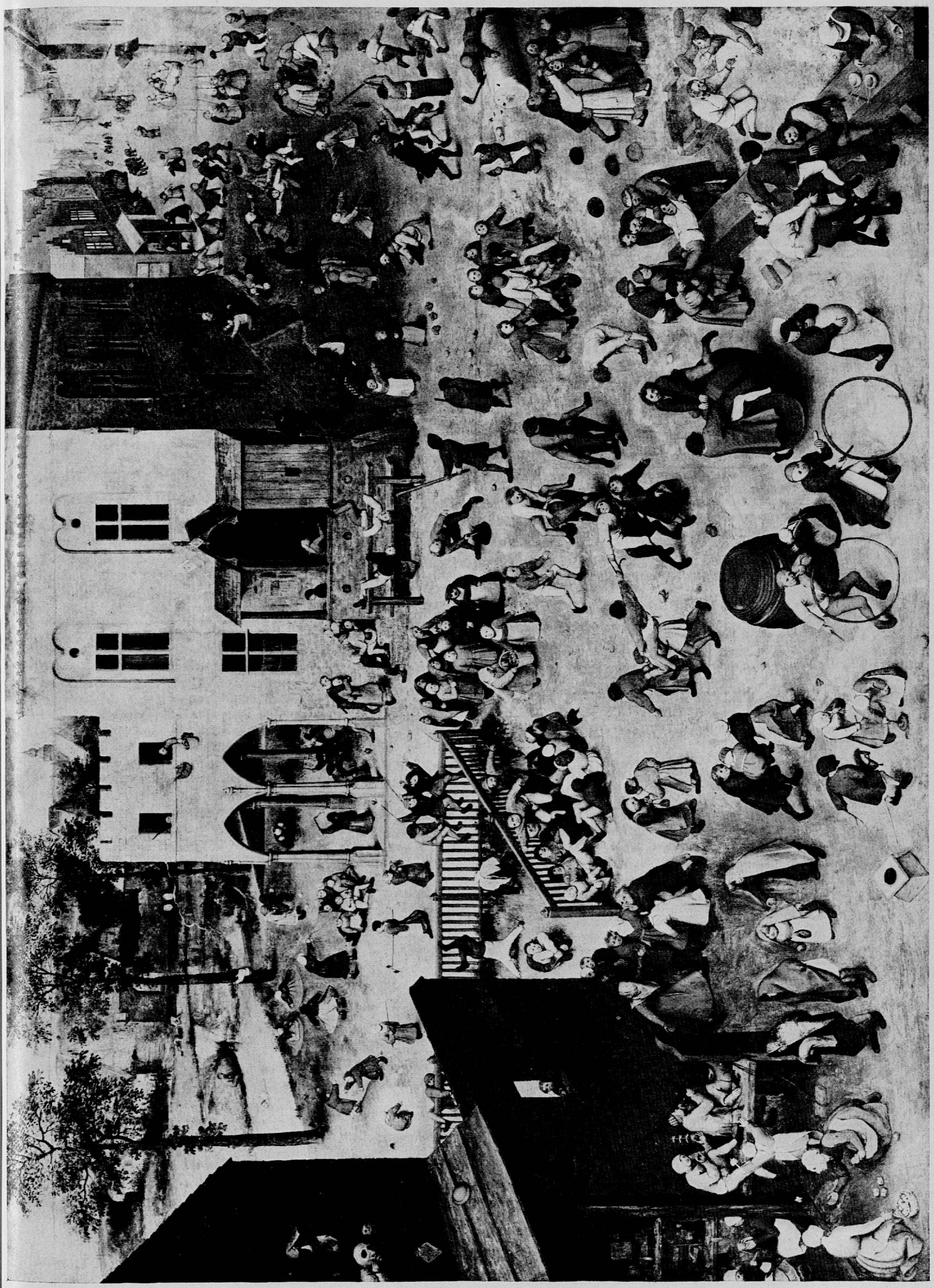
Schulfunksendung TB/CA 33/163

Ein Orchesterwerk. Erläutert von Toni Muhmenthaler, Wohlen BE
ab 4. Schuljahr / 1968

Spiele: Auf der Schaukel, Kreiseltreiben, Puppe in Schlaf wiegen, Steckenpferdchenreiten, Blinde Kuh, Väterchen und Mütterchen, Tanzen.

Im Gesamtwerk sind zudem zu hören:
Fliegender Ball, Viereckspiel, Seifenblasen, Schafhüpfen (Bockspringen).

Peter Brueghel, Kinderspiele, 1560. Kunsthistorisches Museum Wien



Das Spiel des Kindes ist vollkommener Ernst

Wir haben die Welt des Kindes als eine Welt des Wünschens sehen gelernt, und zwar eines Wünschens, in welchem noch das Ganze des Lebens enthalten ist, in welchem der Ursprung liegt für beides, das später so weit auseinandertritt, für Wille und Gemüt, für den Ernst der Arbeit und für das Glück des Spieles. Das Spiel des Erwachsenen ist gerade darin Spiel, dass es nicht Ernst ist. Das Spiel des Kindes jedoch ist vollkommener Ernst. Aber dieser Ernst des kindlichen Spieles ist etwas ganz anderes als der Ernst unserer Arbeit. Im Ernst des kindlichen Spieles liegen mehr Möglichkeiten, als im Ernst der Arbeit des Erwachsenen noch enthalten sind. Der Ernst des kindlichen Spieles trägt das ganze und erfüllte Leben des Kindes.

Paul Moor: Die Bedeutung des Spieles in der Erziehung

Da die *Spielregeln* einst je nach Region stark variierten und in sinnvoller Weise den naturgegebenen Verhältnissen angepasst wurden, sind die Spielanleitungen bewusst kurz und einfach gehalten. Es sei dem Lehrer anheimgestellt, selbst nach Bedarf Zusätze zu erfinden, um ein rassiges und vergnügliches Spiel zu erreichen.

Als Grundlage dieser Sammlung diente vor allem das vorzügliche, umfassende und nach wissenschaftlichen Kriterien aufgebaute *«Schweizerbuch der alten Bewegungsspiele» des Bündner Turnlehrers und Spielforschers J. B. Masüger.* Die geschichtlichen Angaben stammen mehrheitlich aus Veröffentlichungen von *F. K. Mathys*, Konservator am Eidgenössischen Turn- und Sportmuseum in Basel, der sich mit seinen Schriften und Ausstellungen tatkräftig für die Erhaltung alten Spielgutes einsetzt.

Walter Seiler

Aus einem Brief von Walter Seiler an den Redaktor

Das Entstehen des Heftes *Alte Kinderspiele* ist ein beeindruckendes Zeugnis für das Bemühen des Autors und des Zeichners, im Dienste von bewahrenswertem Kulturgut ihr Bestes zu leisten:

«Als ich hinters Redigieren der Texte ging, kamen mir hie und da Zweifel . . . Mehrmals änderte ich ab, stellte Sätze um, strich durch. Bisweilen gelangte ich an die Grenze meines Formulierungsvermögens – eine ernüchternde, aber für einen Lehrer nötige Einsicht. Lehrer wähnen sich ja sonst meist über dem sprachlichen Niveau der Schüler.» – «Einige im Ablauf schwierige Spiele mussten wir letzte Woche mit meiner Klasse einüben und fotografieren. Nach diesen Fotos erstellt nun Herr Ritschard die noch fehlenden Zeichnungen.» – «Die Auseinandersetzung mit diesem lebendigen und interessanten Stoff, die Freude und Begeisterung, die dabei auf meine Klasse überging, entschädigten mich für die mühsamen Schreibstunden vollauf.»

Obwohl die Zitate nicht für die Veröffentlichung geschrieben sind, will der Redaktor seinen Lesern diesen Blick in die Werkstatt nicht vorenthalten. Autor und Zeichner verdienen es, dass ihre Gabe auch bei den Lesern jene Begeisterung auslöst, von der ihre Arbeit getragen ist. Dank!

Hans Rudolf Egli

«Brot und Spiele braucht der Mensch; Brot, um zu wachsen und zu existieren, Spiel, um diese Existenz zu erleben.»

(F. J. J. Buytendijk, geb. 1887, niederländischer Kulturhistoriker)

Liste der lieferbaren Hefte der «Schulpraxis» (Auswahl)

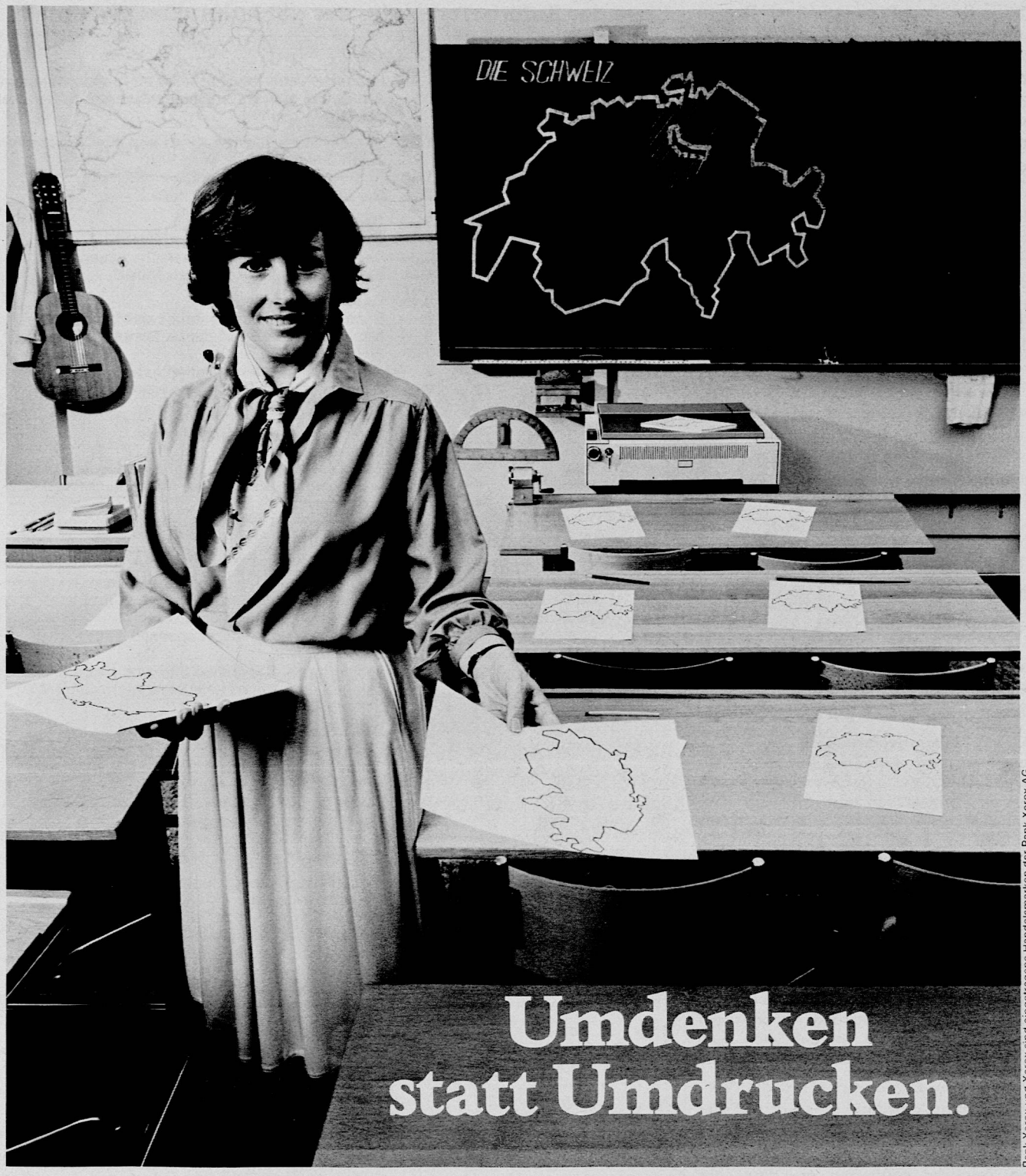
Nr.	*Monat*	*Jahr*	*Preis*	*Titel*
9/10	Sept./Okt.	71	2.—	Rechenschieber und -scheibe im Mittelschulunterricht
11/12	Nov./Dez.	71	3.—	Arbeitsheft zum Geschichtspensum des 9. Schuljahrs der Primarschule
1	Januar	72	1.50	Von der menschlichen Angst und ihrer Bekämpfung durch Drogen
2	Februar	72	1.50	Audiovisueller Fremdsprachenunterricht
3	März	72	2.—	Die Landschulwoche in Littewil
4/5	April/Mai	72	3.—	Das Projekt in der Schule
6/7	Juni/Juli	72	4.—	Grundbegriffe der Elementarphysik
8/9	Aug./Sept.	72	3.—	Seelenwurzgrat – Mittelalterliche Legenden
10/11/12	Okt.–Dez.	72	4.—	Vom Fach Singen zum Fach Musik
1	Januar	73	3.—	Deutschunterricht
2/3	Febr./März	73	3.—	Bücher für die Fachbibliothek des Lehrers
4/5	April/Mai	73	3.—	Neue Mathematik auf der Unterstufe
6	Juni	73	2.—	Freiwilliger Schulsport
9/10	Sept./Okt.	73	3.—	Hilfen zum Lesen handschriftlicher Quellen
11/12	Nov./Dez.	73	3.—	Weihnachten 1973 – Weihnachtsspiele
1	Januar	74	2.—	Gedanken zur Schulreform
2	Februar	74	1.50	Sprachschulung an Sachthemen
3/4	März/April	74	3.—	Pflanzen-Erzählungen
5	Mai	74	2.—	Zum Lesebuch 4, Staatl. Lehrmittelverlag Bern
6	Juni	74	1.50	Aufgaben zur elementaren Mathematik
7/8	Juli/Aug.	74	3.—	Projektberichte
9/10	Sept./Okt.	74	2.—	Religionsunterricht als Lebenshilfe
11/12	Nov./Dez.	74	3.—	Geschichte der Vulgata – Deutsche Bibelübersetzung bis 1545
1/2	Jan./Febr.	75	3.—	Zur Planung von Lernen und Lehren
3/4	März/April	75	3.—	Lehrerbildungsreform
5/6	Mai/Juni	75	3.—	Geographie in Abschlussklassen
7/8	Juli/Aug.	75	3.—	Oberaargau und Fraubrunnenamt
9	September	75	1.50	Das Emmental
10	Oktober	75	3.—	Erziehung zum Sprechen und zum Gespräch
11/12	Nov./Dez.	75	3.—	Lehrerbildungsreform auf seminaristischem Wege
15/16	April	75	4.—	Schulreisen
5	Januar	76	3.—	Gewaltlose Revolution, Danilo Dolci
13/14	März	76	3.—	Leichtathletik
18	April	76	3.—	Französischunterricht in der Primarschule
22	Mai	76	3.—	KLunGsinn – Spiele mit Worten
26	Juni	76	3.—	Werke burgundischer Hofkultur
35	August	76	3.—	Projektbezogene Übungen
44	Oktober	76	3.—	Umweltschutz
48	November	76	3.—	Schultheater
4	Januar	77	3.—	Probleme der Entwicklungsländer (Rwanda)
13/14	März	77	3.—	Unterrichtsmedien
18	Mai	77	3.—	Korbball in der Schule
21	Mai	77	3.—	Beiträge zum Zoologieunterricht
26–31	Juni	77	3.—	Kleinklassen/Beiträge zum Französischunterricht
34	August	77	3.—	B. U. C. H.
39	September	77	3.—	Zum Leseheft «Bä»
47	November	77	3.—	Pestalozzi, Leseheft für Schüler
4	Januar	78	3.—	Jugendlektüre
8	Februar	78	3.—	Beiträge zur Reform der Lehrerbildung im Kt. Bern
17	April	78	3.—	Religionsunterricht heute
25	Juni	78	3.—	Didaktische Analyse
35	August	78	3.—	Zum Thema Tier im Unterricht
39	September	78	3.—	Australien
			2.—	Arbeitsblätter Australien (8 Blatt A4)
43	Oktober	78	3.—	Geschichte Berns 1750–1850, Museumspädagogik
			2.50	Arbeitsblätter (9 Blatt A4)
4	Januar	79	3.—	Lehrer- und Schülerverhalten im Unterricht
8	Februar	79	3.—	Die Klassenzeichnung
17	April	79	3.—	Didaktik des Kinder- und Jugendbuchs
25	Juni	79	3.—	Alte Kinderspiele

Die Preise sind netto, zuzüglich Porto (keine Ansichtssendungen)
Mengenrabatte: 4–10 Expl. einer Nummer: 20%, ab 11 Expl. einer Nummer: 25%

Bestellungen an: **Keine Ansichtssendungen**

Eicher+Co., Buch- und Offsetdruck

3011 Bern, Speichergasse 33 – Briefadresse: 3001 Bern, Postfach 1342 –Telefon 031 22 22 56



Rank Xerox und Xerox sind eingetragene Handelsmarken der Rank Xerox AG

Eine Schule, die nicht so gut wie möglich ausgestattet ist, kann die Schüler nicht so gut wie möglich ausbilden. Kann sich das jemand leisten?

Mit einem speziell für Schulen etablierten Preissystem will Rank Xerox dafür sorgen, dass sich alle Gemeinden Lehrer leisten können, die wieder mehr Zeit haben, Lehrer zu sein.

Mit Rank Xerox-Automaten können Sie auf normales weisses oder farbiges Papier und auf Folien gestochen scharf auch aus Büchern kopieren. Blitzschnell und blitzsauber.

Rufen Sie an, damit wir Sie bald unterrichten können, wie Sie jetzt unterrichten können.

Zürich 01/242 84 50, Basel 061/22 26 00, Bern 031/45 92 21, St. Gallen 071/23 29 82, Luzern 041/23 59 62 **RANK XEROX**

G+L