

RAABSER MÄRCHEN-REIHE

5

**Kinder- und Jugendspiele  
aus  
Niederösterreich**

Von

**Karl Haiding und Sophie Gaß**

Wien 1980





# RAABSER MÄRCHEN-REIHE

Gegründet von Leopold Schmidt

Geleitet von Klaus Beitzl

---

Band 5

## **Kinder- und Jugendspiele aus Niederösterreich**

Von Karl Haiding und Sophie Gäß

Bisher erschienen:

Band 1

### **Wunder über Wunder**

Gesammelte Studien zur Volkserzählung

Von Klaus Beitzl, Karl Haiding, Leopold  
Kretzenbacher, Elfriede Lies, Adolf Mais, Elfriede  
Moser-Rath, Leopold Schmidt, Emil Schneeweis

Herausgegeben von Leopold Schmidt

Band 2

### **Judastraditionen**

Von Peter Dinzelbacher

Band 3

### **Die Darstellung von Kinderspielzeug und Kinderspiel in der griechischen Kunst**

Von Regine Schmidt

Band 4

### **Europäische Volksliteratur**

Festschrift für Felix Karlinger

Herausgegeben von Dieter Messner

Wien 1980

Selbstverlag des Österreichischen Museums für Volkskunde

# **Kinder- und Jugendspiele aus Niederösterreich**

Von

Karl Haiding und Sophie Gaß

Mit

10 Notenbeispielen und 14 Figuren im Text

Wien 1980

Selbstverlag des Österreichischen Museums für Volkskunde

Gedruckt mit Unterstützung des Bundesministeriums  
für Wissenschaft und Forschung  
und der Niederösterreichischen Landesregierung  
sowie des Niederösterreich-Fonds  
(Chronisten-Aktion) und der  
Niederösterreich-Gesellschaft für Kunst und Kultur

Österreichisches Museum für Volkskunde  
A-1080 Wien VIII, Laudongasse 15-19

Alle Rechte vorbehalten

Druck: Josef Eberle KG, 1070 Wien, Schottenfeldgasse 36-38

ISBN 3-900359-01-6

# Inhalt

Vorwort . . . . .	9
I. Wiegenlieder	
1. Heidi, mein Kinderl . . . . .	11
2. Heidi, heidi, greane Stäudi . . . . .	11
3. Schlöf, mein Kinderl, schlöf . . . . .	12
II. Erste Scherze – Kosespiele des Erwachsenen mit dem Kleinkinde	
4. Hüterbaum steht . . . . .	13
5. Pösch Handerl z'sämm . . . . .	13
6. Fingerspruch „Bauer, Bäurin“ . . . . .	13
7. Der ist ins Wasser g'fölln . . . . .	13
8. Pflaumen schütteln . . . . .	13
9. Mauserl, koch an Brein . . . . .	14
10. D'vorige Wochen . . . . .	14
11. Lauft a Mauserl . . . . .	14
12. Roßerl b'schlög'n . . . . .	14
13. Bim-bam, d' Kötz is kränk . . . . .	14
14. Hopp, hopp, hopp, hopp Schimmerlmann . . . . .	15
15. Hoppa, hoppa, Reiter . . . . .	15
16. Hopp, hopp, hopp, hopp, Höserlmann . . . . .	15
17. Hüh Schimmel, hotta Braun . . . . .	15
18. Müllner, Müllner, Sackerl . . . . .	15
III. Kind und Umwelt (Natur)	
Einfache Spielzeuge	
19. Hergottskaiberl fliag auf d' Hoad . . . . .	16
20. Fliag, Kuhserl, fliag . . . . .	16
21. Frau'nkäferl, komm i' in'n Himmel . . . . .	16
22. Frau'nkäferl flieg nach Karnabrunn . . . . .	16
23. Sunnkäferl, Sunnkäferl . . . . .	16
24. Sprinzerl fliag hoam . . . . .	16
25. Schneck ein, Schneck aus . . . . .	17
26. Gugu in'n Blumangòrt'n . . . . .	17
27. Kuckuck in da Rein . . . . .	17
28. Kickerihähn . . . . .	17
29. Kickericki . . . . .	17
30. Kuchl, Kuchl kihr aus . . . . .	17
31. Kuchl, Kuchl, Vürhaus (Pirrolruf) . . . . .	17
32. Wau, wau, wau, findest mi net (Wachtelruf) . . . . .	17

33. Wie i' furt bin (Schwalbenzwitschern)	18
34. Hòb mein Kidl z'riss'n (Schwalbenzwitschern)	18
35. Krah, Krah, Zuckadiab	18
36. Ròb'm, Ròb'm	18
37. Schmetterling, setz di'	18
38. Rot und blau ist net schön (Truthahn)	18

#### Spiele mit Pflanzen

39. Spiele mit Kastanien	18
40. Spiele mit Löwenzahnstengeln	19
41. Gritscherl	19
42. Spinnradl	19
43. Weidenpfeifchen anfertigen	20
44. Felberne Rinden	21
45. Pfeiferl, so, so	21
46. Pölzermänn, Pölzermänn	21
47. Holunder-Spielzeug	21
48. Wolferl treiben	22

### IV. Gemeinschaftsspiele

#### A. Scherzantworten, Schnellsprechübungen, Kettenreime und ähnliches

49. Wòs? An òlts Fòß	23
50. Springt da Hirsch	23
51. Spòtz hât Hòwan g'fressen	23
52. Hinter mein's Nàchbarn Stòdl	23
53. 's Mäuserl rennt	23

#### B. Auszählspiele

54. a) Eins, zwei, drei	25
b) Annale, Wannale	25
c) Am, tam, teß	25
d) Emmerle, bemmerle	25
e) Radl, Radl, aus	25
f) Schlàngan is in Gòrtn 'gàngan	26
g) Will der Schmied ein Roß beschlagen	26
h) Ini, ani ò	26

#### C. Handlungsspiele

55. Vògel raten	27
56. Leinwand verkaufen	27
57. Der Lampldiab	29
58. Brot bòcha	29

59. Die wilde Dirn . . . . .	29
60. Mutter, derf i' in Gòrtn gehn? . . . . .	30
61. Das Butterfaßl . . . . .	31
62. Mülihäferl umstößn . . . . .	32

#### D. Tanzspiele

63. Wo kommt ihr her? (Goldne Brücke) . . . . .	33
64. Es sitzt a ölte Wedahex . . . . .	34
65. Ringel, Ringel, Wurm . . . . .	34
66. Florian . . . . .	34
67. Es kommt ein Mann von Ninive . . . . .	35
68. Die Königin geht auf Reisen . . . . .	35
69. Es regnet auf der Brücke . . . . .	36
70. Blauer, blauer Fingerhut . . . . .	36
71. Ringa, Ringa Reia . . . . .	37
72. Teller reiben . . . . .	37
73. Gròsa, gròsa, Weinba . . . . .	37

#### E. Lauf- und Fangspiele

74. Widerliwaderli . . . . .	38
75. Der Wassermann . . . . .	38
76. Lamperlspiel . . . . .	38
77. Òlle meine Hirschn und Hòsn . . . . .	39
78. Fuchs und Hühner . . . . .	39
79. Fuchs aus dem Loch . . . . .	39
80. G'fötter, G'fötter, leih mir d'Scher . . . . .	40
81. Schlängan reißen . . . . .	40

#### F. Wurfspiele

82. Prellball . . . . .	41
83. Ditschkerln . . . . .	41
84. Dògln . . . . .	42
85. Kaiser, König, Edelmann . . . . .	43
86. Eckball . . . . .	43
87. Bären treiben . . . . .	44
88. Schmeer pecken . . . . .	44
89. Wandball . . . . .	44
90. Balln pracken . . . . .	45
91. Städteball . . . . .	46
92. Äugeln . . . . .	46
93. Packeln . . . . .	46
94. Grüaberl schieben . . . . .	46

95. Anmäuerln . . . . .	47
96. Stoandl schupfa . . . . .	47
G. Wasenschneidspiele	
97. Wiesel, Wasl, dauma 's Grasl . . . . .	50
98. Weingarten schneiden . . . . .	50
H. Hüpf- und Hinkespiele	
99. Schneckenhüpfen . . . . .	52
100. Meisterhüpfen . . . . .	52
101. Leiter . . . . .	53
I. Ratespiele und Verschiedenes	
102. Güdl einlegen . . . . .	54
103. Das Hölzerne Mandl . . . . .	54
104. Alles, was Flügel hat, fliegt . . . . .	55
105. Stirbt der Fuchs . . . . .	55
106. Pfänder auslösen . . . . .	55
107. Blinde Kuh . . . . .	56
108. Brein schmecken . . . . .	56
109. Guten Morgen, Frau Müllerin . . . . .	56
110. Richter, Kläger, Schläger . . . . .	57
111. Nullerl fahren . . . . .	57
112. Himmel fahren . . . . .	58
113. Rolle, Rolle, Gersten . . . . .	58
114. Figuren werfen . . . . .	59
115. Leise Schritte . . . . .	59
116. Den Letzten geben . . . . .	59
Anmerkungen . . . . .	60
Schrifttum . . . . .	69
Inhaltsverzeichnis . . . . .	5

## Vorwort

Die Bedeutung des Spieles für den menschlichen Werdegang steht außer Frage. In den Kindheits- und Jugendjahren vermag das Spiel, schöpferische Fähigkeiten des heranwachsenden Menschen zu entfalten, die sonst verkümmern würden. Später schafft es einen entspannenden Ausgleich gegenüber Beruf und Alltag und fördert das von der Erwachsenenbildung angestrebte kulturelle Eigenleben. Während sich besonders seit Josef Pommer die Volksliedpflege, und seit Raimund Zoder die Volkstanzbewegung nun schon durch Generationen überaus günstig auswirken, trifft dies für das Spiel nur in begrenztem Maße zu. Zwar hat die von Wien ausgehende volkskundliche Forschung auch auf dem Gebiete der Kinder- und Volksspiele internationale Geltung erlangt, doch sind ihre Ergebnisse nur zum geringen Teile für die Kulturarbeit nutzbar gemacht worden. Das mag auch damit zusammenhängen, daß bis vor wenigen Jahren – selbst in der Großstadt – vor allem die Kinderspiele in ungebrochener mündlicher Überlieferung an den Nachwuchs weitergegeben wurden, und es daher nicht so nötig war, einen blühenden Organismus durch organisatorische Maßnahmen zu unterstützen oder gar ersetzen zu wollen. Allein die von 1913 bis 1914 entstandene handschriftliche Kinderspiel-Sammlung des niederösterreichischen Landesschulrates, an der die Wiener Lehrerschaft hervorragenden Anteil nahm, hätte ein Buch von mehreren hundert Seiten ergeben. Seither ist jedoch, mitbedingt durch den Verlust natürlicher Spielflächen, das bodenständige Spielgut sehr rasch und in einem Ausmaße zurückgetreten, wie man dies noch vor wenigen Jahrzehnten kaum für möglich gehalten hätte.

Als Grundlage einer bodenständigen Spielpflege sei daher hier eine Auswahl dessen gegeben, was an manchen Orten noch üblich ist oder zumindest in der Erinnerung der älteren Generation lebt. Vieles davon hat seine erstaunliche Frische über sehr lange Zeiträume bewahrt. Wie Leopold Schmidt hervorhebt, reichen unsere niederösterreichischen Kinder- und Erwachsenenspiele zum Teil bis in die Besiedlungszeit zurück. Die Grenzen zwischen Lied und Spiel sind dabei von jeher fließend geblieben. Wenn eine Mutter dem Kleinkinde einen Fingerreim vorspricht, dabei der Reihe nach dessen Fingerchen anfaßt und zuletzt den kleinen Finger scherzend „wuzelt“, so spielt sie mit ihrem Kinde.

Schöpferisch begabte Menschen haben derartige Spiele in überlieferungsfähiger Weise gestaltet und so auch anderen vermittelt. Manches, was heute eine kindliche Spielgemeinschaft ihr eigen nennt, bereitete einst den Erwachsenen Freude und Unterhaltung. Es ist daher ratsam, die Spiele nicht, wie dies häufig geschieht, an immer jüngere Teilnehmer, sondern eher auch an etwas ältere weiterzugeben. Die einstigen natürlichen Spielgemeinschaften von Familie und Nachbarschaft, in die ein kleines Kind allmählich hineinwuchs und deren Spielführer es zuletzt werden konnte, sind heute meist durch die gleichaltriger Gruppenangehöriger abgelöst, die unter Leitung eines erwachsenen Erziehers stehen. Das erfordert ein bewußtes Auslesen und Lenken, manchmal auch Neuerungen, wofür die heimatliche Überlieferung die beste Grundlage abgeben würde. Die Kinder sollen vor allem aber auch zu

einer selbständigen Betätigung um des Spielens willen angeregt werden, die keineswegs auf Vorführung vor Erwachsenen hinzielt. Damit wird auch ein organischer Übergang zu Jugendspielen geschaffen.

Obwohl nicht unmittelbar hierher gehörig, bilden drei der zu Unrecht in Vergessenheit geratenden Wiegenlieder den Anfang. Unser Heft soll auch anregen, den verwandten örtlichen Formen der darin enthaltenen, aber auch anderen überlieferten Spielen nachzuspüren. Wenn diese gleichwertig sind, kann man sie durchaus bevorzugen. Es gibt z. B. keine „richtige“ Variante eines Kugelspieles, denn ein Kennzeichen der mündlichen Überlieferung ist deren unerschöpfliche Vielfalt. Diese ist vor allem in den die Gemeinschaftsspiele betreffenden Anmerkungen angedeutet, denen, wie auch dem angeführten Schrifttum, in manchen Fällen weltweite Zusammenhänge zu entnehmen sind.

# I. Wiegenlieder

## 1. Heidi, mein Kinderl!

1. Un-sre lia-be Frau die rei-set wohl her ü-bern  
Steg; då liegt ihr a brinn-ro-ter Äp-fel im Weg, a  
brinn-ro-ter Äp-fel a wächs-gel-be Birn: hei-di  
hei-di, mein Kin-derl, du wirst es schoñ kriagn! Hei-di, hei-  
di, hei-di, hei-di! 2. Hei-di, hei-di, mein Kin-derl in  
gua-ter Ruah mäch nur gschwind dei-ne klan Guck-äug-erln zua  
mächs nur gschwind zua und mächs nim-mer-mehr auf,  
bis daß i kumm und säg: „Kin-derl, steh auf!“

## 2. Heidi, heidi, greane Stäudi

Heidi, heidi, greane Stäudi rote Beerl drän mein Kinderl schlaft schon.

### 3. Schlòf, mein Kinderl, schlòf

Schlòf, mein Kinderl, schlòf!

Dein Vòda hiad't de Schòf,

Dein Muada sitzt im Lauberl fein

Und wiagt iar lieb's klan's Drutscherl ein,

Schlòf, mein Kinderl, schlòf.



Schlòf mein Kinderl schlòf! Dein Vò-dr is kan Gròf/ Dein Muadr is a



Bau-en-dirn-Se kànn iar Kin-derl sòl-ba wiagn/ Schlòf mein Kin-derl schlòf!

## II. Erste Scherze – Kosespiele

### 4. Hüterbaum steht

Sobald der Säugling die Vorgänge in seiner Nähe ein wenig zu erfassen vermag, weiß die Mutter für ihn ein erstes Spiel. Sie hebt ihre rechte Hand mit ausgestrecktem Zeigefinger empor, läßt sie langsam ruckartig fallen und spricht dazu:

Hiatabam steht,  
wòglt schon, wòglt schon,  
föllt schon um!

### 5. Pòsch Handerl z'sämm

Pòsch Handerl z'sämm,  
Pòsch Handerl z'sämm,  
Wòs wird da Vòta bringa?  
Neuche Schuicherl,  
Rote Strumpferl,  
Dò wird da Hanserl springa! Huppa!

Das Kind sitzt auf dem Schoße der Mutter, die seine Händchen ergriffen hat und während des Singens der Reime zusammen „pascht“. Bei „Huppa“ faßt sie das Kind um die Mitte und läßt es springen. Als Melodie dient in einfacher Abwandlung die „Singzeile“, wie sie auch beim Spiel von der Goldnen Brücke (Nr. 63) üblich ist.

### 6. Fingerspruch „Bauer, Bäurin“

Bauer, Bäurin, Knecht, Dirn.  
Wuzerl, Wuzerl in der Wiagn.

Der Erwachsene faßt, vom Daumen beginnend, der Reihe nach bei den vier ersten Worten einen Finger des Kleinkindes an, bei „Wuzerl“ faßt er den Kleinfinger stärker und „wuzelt“ ihn.

### 7. Fingerspruch „Ins Wasser g'fölln“

Der is ins Wòssa g'fölln,  
Der hòt'n aussa zogn,  
Der hòt'n hoamtrògn,  
Der hòt'n ins Bett g'legt,  
Und der kloane Wuzl hòt'n zuadeckt.

### 8. Fingerspruch: „Pflaumen schütteln“

Das ist der Daumen,  
Der schüttelt die Pflaumen,  
Der hebt sie auf,  
Der trägt sie heim,  
Und der kleine Wuzi ißt sie ganz allein.

## 9. Fingerspruch: „Mauserl, koch an Brein“

Mauserl, Mausерl, koch an Brein,  
Gib a Stückerl Zucker drein.  
Der kriagt wòs, der kriagt wòs,  
Der kriagt wòs, der kriagt wòs,  
Und der kriagt niks!

Während des Sprechens der ersten Zeile macht man in der hohlen Hand des Kindes mit dem Zeigefinger kleine Kreise, anschließend „tupft“ der Zeigefinger in die Handfläche. Danach werden der Reihe nach, vom Daumen an beginnend, vier Finger an der Spitze angefaßt, der Kleinfinger bekommt jedoch abschließend nur einen Stupfser.

10. D'vorige Wochen  
Hòt mei Vòta a Sauerl ò'g'stochen.  
Mir a Wurst, dir a Wurst und dir a Wurst,  
Der Reserl an bròtanen Hòsen,  
Und dem Sepperl a Patzerl auf d'Nòsen!

Der Arm des Kindes wird mit der Linken angefaßt. Bei „mir a Wurst“, tut man mit der rechten Handkante gleichsam, als schneide man ein Stück des Kindesarmes ab. Beim „Patzerl“ bekommt das Kind einen Nasenstüber, wobei stets der Name des Kindes eingesetzt wird.

11. Lauft a Mausерl,  
Über's Hauserl.  
Wo wird's rasten?  
Im Franzerl sein Kitzikitzikasten!

Der Erwachsene krabbelt mit zwei oder drei Fingern als „Mausерl“ auf einem Arme des Kindes empor und kitzelt es schließlich unter dem Kinn.

12. Roßerl b'schlògn, Roßerl b'schlògn,  
Wia vül Nagerl brauch ma no'?  
Siebme, òchte, neune.  
Hòb ma um ans z'vül einschlògn,  
Miaß ma's wieda auða gròbm!

Dem Kinde wird sanft auf die Fußsohle getätschelt. Während des Aufsagens der letzten Zeile gräbt man mit der gekrümmten Hand auf der Fußsohle den Nagel wieder aus und kitzelt so das Kind.

13. Bim-bam, d' Kòtz is kränk,  
Sie liegt auf der Ofnbànk,  
Da Mesner läut, d' Kuh schreit  
Muh!

Der Erwachsene wiegt das Kleinkind auf seinen Armen und schwingt es zuletzt hoch.

14. Hopp, hopp, hopp, hopp Schimmerlmänn,  
Unser Kötz hòt Stieferl òn,  
Lauft über's Brünndl,  
Find't a kloans Kindl.  
Wia soll's hoaßn,  
Bocki oder Goaßn?

Das Kind reitet auf dem Oberschenkel des Erwachsenen, der einen Kniereiter-Reim spricht und dabei durch Strecken des Fußgelenkes die hopsende Bewegung des Reitens hervorruft. Das gleiche Spiel ist mit vielen ähnlichen und anderen rhythmisch betonten Reimen verbunden, so auch mit den drei folgenden.

15. Hoppa, Hoppa, Reiter,  
Wenn er fällt, so schreit er,  
Fällt er in den Graben,  
So fressen ihn die Raben,  
Fällt er in den Sumpf,  
So macht der Reiter plumps!

Das Kind reitet auf den Knien des Erwachsenen, bei „plumps“ läßt man es plötzlich zwischen den Knien durchrutschen, fängt es aber auf, ehe es den Boden berührt.

16. Hopp, hopp, hopp, hopp, Höserlmann,  
D' Kötz hòt rote Stieferl an  
Reit damit nòch Hollabrunn.  
Z' Hollabrunn is Kiritò,  
Sitzt da krumpe Schneider dò.  
Schneider, gib mar an Kiritò,  
Kiritò is no net gmui,  
An Beutl Geld a dazui!  
Huppa, huppa!

Das Kind reitet im leichten Trab auf dem Knie, bei „huppa“ läßt man es zweimal hochspringen.

17. Hüh Schimmel, hotta Braun,  
Morgen fòhrn ma Höbern baun,  
Wänn da Schimmel nimmer wüll,  
Zoag ma eam den Peitschenstül!  
Hopp, hopp!

18. Müllner, Müllner Sackerl,  
Ist der Müllner nicht zu Haus,  
Schloß vor, Riegel vor,  
Schmeiß ma 's Sackerl hinter 's Tor!

Zwei größere fassen das kleinere Kind so an, daß es eines an den Händen nimmt, das andere an den Füßen. Dann schwingen sie den „Getreidesack“ seitlich (zu jeder Zeile zweimal hin und her). Bei „Schmeiß ma“ (werfen wir) wird hochgeschwungen und danach das geschaukelte Kind sanft niedergelassen. Die Reime werden ebenfalls nach der Singzeile, wie Nr. 5, gesungen.

### III. Kind und Umwelt (Natur)

Besonderer Beliebtheit erfreut sich der Marienkäfer, der in Niederösterreich und im nördlichen Burgenland mit etwa 60 mundartlichen Namen angesungen wurde.

19. Herrgottkaiberl fliag auf d' Hoad,  
Bring unser liabn Frau a goldas Kload.  
Liabe Frau, mòch 's Türl auf,  
Lòß a bißerl Sunn heraus,  
Lòß a bißerl drinnat,  
Für die örman Kinder.

Während der Käfer auf der Hand empor klettert, wird der Reim so lange gesungen, bis das Tierlein von einer Fingerspitze aus wegfliegt.

20. Fliag, Kuhserl, fliag,  
Über Distel und Dorn,  
Über Woaz und Korn,  
Über Berg und Tal,  
Und frag, ob 's morgn schön ist.  
Wänn 's schön ist, so fliag,  
Wänn 's wüld ist, so kriach!

Falls der Käfer nicht wegfliegt, kündigt er schlechtes Wetter an.

21. Frau'nkäferl,  
Komm i' in'n Himmel  
Oder in die Höll?

Durch das Verhalten des Käfers wird das eigene Seelenschicksal entschieden.

22. Frau'nkäferl, flieg nach Karnabrunn,  
Bring uns heut und morgn a schöne Sunn!

23. Sunnkäferl, Sunnkäferl,  
Fliag nach Hollabrunn,  
Bring a recht a schöne Sunn!

24. Sprinzerl fliag hoam,  
Deine Kinder werd'n woan'  
Dein' Häuserl brinnt ò'  
Und du bist nit dò!

Mit diesen Beispielen sollen die heimatlichen Sprüche nicht verdrängt, sondern im Gegenteil leichter aufgefunden und wieder in Gebrauch genommen werden. Namen wie Himmelahnl, Herrgottskäfer, -kaiberl, -kuiserl (Kühlein), Sunnkäfer, Sunnwendkäfer, Mähkaiberl, Mählamperl, Muhkuiserl, Frauenkäfer, Frau Kuiserl, Frau Buhserl, Maibrinserl, Blinsl-Maisl und andere mögen die Suche erleichtern.

25. Schneck ein, Schneck aus,  
Reck deine vier Hörndl heraus,  
Sunst wirf a di iwa's brinnade Hòltahaus.

Mit diesen Worten sucht das Kind die Schnecke zu bewegen, aus ihrem Hause hervorzukommen.

26. Gugu in Blumangòrtn,  
Wia lång muaß ih auf mein' Tod no wòrten?

Dann zählt der Frager die Kuckucksrufe, die den künftigen Lebensjahren entsprechen.

27. Kuckuck in da Rein,  
Wia lång muaß ih no' Jungg'sell sein?

Der Frager zählt, wieviele Jahre es noch bis zu seiner Hochzeit dauert, Mädchen fragen „wie lange noch Jungfrau sein“. Das Beispiel ist dem „Bäumchen-Schütteln“ um Weihnachten an die Seite zu stellen und eine Erinnerung daran, daß der Spruch ursprünglich von der erwachsenen Jugend verwendet wurde.

28. Kickerihähn,  
Wer hòt da wòs 'tân?  
In Schuista sein Bui,  
Der lòßt ma koan Rui!

Der Anruf des Hahnes klingt schon an die vielen Reime an, mit denen die Tierlaute ausgedeutet werden.

29. Kickeriki,  
's Bröckerl friß i?  
's san no' net òlle dò,  
'krumpe Henderl geht ò!

30. Der Pirol (Goldamsel) ruft:  
Kuchl, Kuchl, kihr aus!  
Seine Frau antwortet:  
Sei stad, sei stad!

31. Kuchl, Kuchl Vürhaus,  
Nimm in Besen und kihr aus!

32. Die Wachtel ruft:  
Wau, wau, wau findst mi net,  
Hinter'n Gròs bin ih net,  
Hinter'n Strauch steck ih net,  
Wau, wau, wau findst mi net!

33. Die Schwalbe zwitschert beim Wiederkommen:  
Wia i' furt bin, wòr'n Kisten und Kòsten schwar,  
Wie i' wieder kumm, is òlles laar!

denn die Ernte ist fast verbraucht.

34. Sie singt aber auch:  
Hòb mein Kidl z'riss'n,  
Hòb òber kan Fleck,  
Hòb òber a Nòdl,  
Hòb òber kan Zwirrrrrn.

35. Die fliegenden Krähen werden angerufen und bedroht, damit sie sich eilen und keine die letzte sein will:

Krah, krah, Zuckadiab,  
Der letzte wird in 'n Keller gspirt!

36. Ròbm, Ròbm,  
Der letzte wird begròbm!

37. Schmetterling, Schmetterling setz di,  
Bist der òllerletzt!

38. Rot und blau is net schön,  
Pfui, pfui, pfui, pfui!

Mit diesem Spruch wird der Truthahn gereizt, die zweite Zeile ahmt ihn nach und lautet manchmal gru, gru, gru, gru.

## Spiele mit Pflanzen

In ausgesprochen ländlichen Verhältnissen vermochten die Kinder einst rund fünfzig verschiedene Pflanzen für ihre Spiele zu verwerten, wodurch sie dem jahreszeitlichen Wechsel in der Natur von klein auf verbunden wurden. Wir können nur einiges herausgreifen.

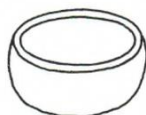
### 39. Spiele mit Kastanien

Kastanien werden auf Schnüre gereiht, je länger die Kette, desto höher schätzen die Spieler sie ein. Mit einem Taschenmesser lassen sich verschiedene kleine Gegenstände aus einer Frucht ausschneiden.

Körbchen



Schüssel



Puppenwiege



Schwammerl



## 40. Spiele mit Löwenzahnstengeln

Die einzelnen Löwenzahnstengel werden ineinander gesteckt zu einem Ringe geformt, aneinander gereiht, bilden sie Ketten.

Ein Löwenzahnstengel wird am Ende mehrfach aufgeschlitzt und dann ins Wasser gelegt. Durch das Herumdrehen des Schaftes rollen sich die geschlitzten Teichen nach außen um, wodurch der Schaft ein eigentümliches Aussehen erhält. Während das Kind den Stengel dreht, spricht es: „Maibam, Birbam, Apflbam, Zweschpnbam, Drah ma mein Schlüsserl z'samm!“

## 41. Das Gritscherl

Zur Weihnachtszeit, wenn Nüsse ausgelöst werden, lassen sich gut „Gritscherl“ anfertigen. Eine halbe Nußschale wird in der Mitte der Längsränder leicht eingekerbt und am stumpfen Ende (wo früher der Stengel saß) tiefer ausgeschnitten. Dann wickelt der Spieler drei bis vier Mal einen Zwirnsfaden um die Mitte und zwar so, daß der Faden in den Kerben ruht. Nun steckt er ein Zündholz mit abgebranntem Kopf zwischen die Fäden und dreht es – die Nußspitze nach links gewendet – mehrmals in der Richtung des Uhrzeigers, wodurch die Fäden gespannt werden. Dann zieht er das Hölzchen so weit durch, daß ein Ende auf der Nußspitze aufliegt. Wenn man nun das andere niederdrückt und wieder frei gibt, schlägt das Hölzchen auf die Spitze auf und gibt bei raschem Wiederholen ein zartes klapperndes Geräusch.

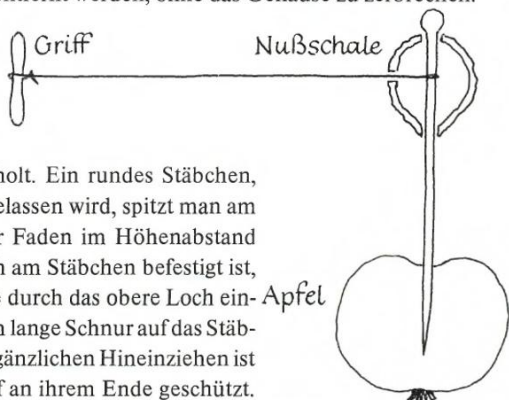
## 42. Das Spinnrad

Eine Nuß wird an der Spitze, ferner gegenüber am ehemaligen Stielansatz und in der Mitte seitlich (jedoch nicht bei der Naht) angebohrt, so daß drei kleine Löchlein entstehen. Nun muß der Inhalt entfernt werden, ohne das Gehäuse zu zerbrechen.

Durch das seitliche Loch wird in die ausgehöhlte Nuß eine dünne Schnur (Einsiedeschnur) eingeführt und mit Hilfe einer Häkelnadel beim

oberen Loche wieder herausgeholt. Ein rundes Stäbchen, dessen oberes Ende als Knopf belassen wird, spitzt man am unteren Ende zu. Nachdem der Faden im Höhenabstand von oberem und seitlichem Loch am Stäbchen befestigt ist, wird dieses als senkrechte Achse durch das obere eingeführt. Jetzt kann die etwa 35 cm lange Schnur auf das Stäbchen gewickelt werden, vor dem gänzlichen Hineinziehen ist sie durch einen kleinen Holzgriff an ihrem Ende geschützt.

An die Stäbchenspitze wird ein Apfel als Schwungmasse gesteckt. Nun zieht der Spieler rasch die Schnur heraus, gibt dann nach, und durch den Schwung wickelt sich die Schnur jetzt in der Gegenrichtung auf, so daß erneut angezogen werden kann. Es entsteht ein surrendes Geräusch wie beim Spinnen.



## 43. Weidenpfeifchen anfertigen

Meist aus Weide, aber auch aus einem ebenfalls astfreien Zweigstück von Flieder, Linde, Birke, Kastanie oder Vogelbeerbaum, etwa wie ein Zeigefinger stark, mindestens 10–15 cm lang.

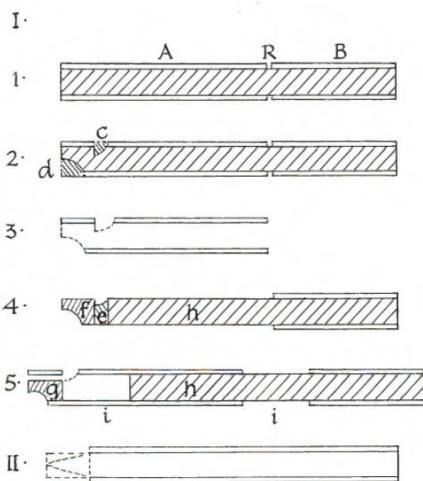
### I. Pfeiferl (Maipfeifchen)

1. Das Zweigstück erhält eine Rille (R) wobei die Rinde ganz durchgetrennt wird.

2. Mit dem Heft eines Taschenmessers, dessen Klinge der Spieler hält, wird der Teil A vorsichtig unter Drehen und Hersagen eines Spruches geklopft, bis sich der Bast vom Holze löst. Zwischendurch wird die Rinde befeuchtet, meist mit Speichel. Nun schneidet der Spieler die Stückchen c und d heraus, dann dreht er vorsichtig die abgelöste Rindenhülle herunter (3).

4. Er schneidet die Stücke f und e vom bleibenden Holz ab und wirft e weg. Von f schneidet er oben einen Kreisabschnitt weg.

5. Dann schiebt er das oben abgeflachte Stückchen g von vorn wieder in das abgeschrägte Mundstück der Rindenhülle, bis es genau mit dieser übereinstimmt. Nun schiebt er vom anderen Ende das Stück h in die Rindenhülle und zwar so weit, bis die zwischen g und h entstehende Luftsäule i durch ihr Schwingen (beim Blasen in das Mundstück) einen dem Spieler zusagenden Klang hat.



### II. Schudl (auch Trenerl, Wanerl oder Tschuli genannt)

Auch für dieses Schnarrpfeifchen gelten als Herstellungszeit die Monate März bis Mai. Unter den gleichen Sprüchen, wie wir sie unten für das Herstellen der Maipfeifchen anführen, den „Bastlöserreimen“ wird auch für die Wanerln die Rinde geklopft. Nach dem Abziehen der Rindenröhre fällt jedoch das Holzstück ganz weg, für das Mundstück wird ein kurzes Stück der Rinde abgeschabt, bis es ganz dünn ist und dann (wie im Bilde angedeutet) zusammengedrückt. Beim üblichen Pfeifchen entsteht der Ton durch die schwingende Luftsäule, beim „Wanerl“ durch das schwingende Mundstück.

Während des Klopfens der Rinde sagen die Spieler einen Spruch her, und zwar so lange, bis sich der Bast löst und die Rindenhülle ohne Beschädigung herabgedreht werden kann. Von den vielfältigen Sprüchen sei eine Auswahl angeführt.

## Bastlösesprüche zum Anfertigen der Weidenpfeifchen

44. Felberne Rind'n,  
Lòß di' schind'n,  
Lòß di' boign,  
Lòß dein Häuterl iwa's Köpferl òwazoign!

45. Pfeiferl, so, so,  
I' ziang da d' Haut ò'  
Über'n Buckl, über'n Bau\*)  
Oh, mein Pfeiferl, dás is sau'!\*\*)

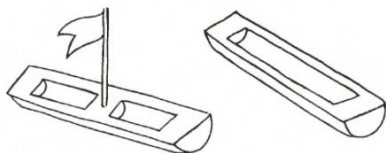
46. Pölzerlmänn, Pölzerlmänn,  
Leich ma dein Pölzerl!  
wännst d' ma 's nit leichst,  
So streich i' di' ò!  
Streich ò, streich ò,  
Ziach da òltn Kòtz d' Haut ò,  
Häng s' am Zaun,  
Lòß s' a Weil schau,  
Häng s' am Gòdern (Zauntüre),  
Lòß s' a Weil schnòdern,  
Häng s' am Stecka  
Lòß s' varrecka,  
Wirf s' in Gròbm,  
Das d' Hund und d' Kòtzn die Boanl ò'nògn!

### 47. Hollunder-Spielzeug

Bei jedem Holunderstrauch gibt es dürre und gerade vorjährige Triebe. Sie sind meist vom Stammgrunde aufgeschossen und sehr markreich. Auf 6–8 cm Länge abgeschnittene Stücke werden in zwei Hälften gespalten. An den beiden Enden bleibt eine Wand aus dem Mark stehen, dazwischen wird es herausgeputzt, und das „**Hollerschifferl**“ ist fertig. Es kann auch in der Mitte ein Streifen Mark stehen bleiben, als Sitzbank oder zum Einstecken eines kleinen Segels oder eines Fähnchens.

Ganz einfach ist auch die Anfertigung eines „Manderls steh auf!“ Ein etwas stärkeres Zweigstück wird auf gut 2 cm Länge abgeschnitten und an einem Ende dachförmig zugespitzt. An das andere Ende kam früher ein „Mauskopf“, ein Nagel, mit dem die Schuhsohlen benagelt wurden, heute müssen wir uns um eine andere Beschwerung umsehen, etwa eine Schraube mit rundem Kopfe, und das Manderl ist fertig.

Hollerschifferl



\*) Bauch \*\*)sauer

## 48. Wolferl treiben

Fast abgekommen ist das Kreiselspiel, einst unentbehrlich und bis zur Meisterschaft geübt. Ein Kreisel, das „Wolferl“ hat in seinem zylindrischen Oberteil Rillen, um die die Peitschenschnur gewunden wird und einen kegelförmigen Unterteil, mit einem Nagelkopf als Spitze. Nachdem die Schnur um den Oberteil gewickelt ist, stellt der Spieler den Kreisel auf den Boden und zieht die Schnur rasch weg. Um den Kreisel in seiner Drehbewegung zu erhalten, heißt es nun, wohlgezielt den Kegelteil mit Peitschenhieben zu treffen. Treffen die Schläge den Oberteil, so fällt der Kreisel um.

## IV. Gemeinschaftsspiele

### A. Scherzantworten, Schnellsprechübungen, Kettenreime u. ähnl.

49. Auf die wiederholte Frage: „Was?“

Wòs?

An òlt's Fòß

Sitzen drei Weiber drin,

Wissen net wòs.

Ani tuat spinna,

D' àndere tuat nahn,

Die dritte tuat da Katz

's Schwaferl òbdrahn.

50. Springt da Hirsch iwa'n Bòch

Brockt ma mein zwa-drei-dridopppts

Brân ba'bia'bleda-Blött ò'.

Is des nit a brava Mânn,

der mir de zwa-drei-dridoppeln

Brânba'-bia'bleda Blött nòchi sògn kânn.

51. Spòtz hòt Hòwan g'fressn,

Kòtz hòt Spòtz g'sehgn,

Schnòbbs, hòt Kòtz Spòtz ghòbt!

52. Hinter mein's Nòchbarn Stòdl

Steht a Ribam, Rebam, Residenzkern-Pferschabam.

Is des nit a brava Mânn,

Der mir den Ribam, Rebam, Residenzkern-Pferschabam nenna kânn.

53. 's Mäuserl rennt iwa 's Brückerl,

Schlògt si' in Schuach a Lückerl.

's Mäuserl rennt zun Schuasta:

„Schuasta gib mar a Draht!“

„I' gib dar eh koan Draht nit,

Bis d' ma nit a Borschn bringst.“

'S Mäuserl rennt zu da Sau:

„Sau gib mar a Borschn!“

„I' gib dar eh koan Borschn nit,

Bis d' ma nit a Klei'm bringst!“

's Mäusl rennt zum Müllna::

„Müllna gib mar a Klei'm!“

„I' gib dar eh koan Klei'm nit,

Bis d' ma nit a Katzl bringst!“

's Mäusl rennt zu da Kòtz:

„Kòtz, gib mar a Katzl!“

„I' gib dar eh koan Katzl nit,  
 Bis d' ma nit a Müli bringst!“  
 's Mäusl rennt zu da Kua:  
 „Kua, gib mar a Müli!“  
 „I' gib dir eh koan Müli nit,  
 Bis d' ma nit a Grasl bringst!“  
 's Mäuserl rennt zum Mòhda:  
 „Mòhda, gib mar a Grasl!“  
 I' gib dar eh koan Grasl nit,  
 Bis d' ma nit a Jausn bringst!“  
 's Mäusl rennt zu da Bäurin:  
 „Bäurin, gib mar a Jausn!“  
 „I' gib dar eh koan Jausn nit,  
 Bis d' ma nit a Oarl bringst!“  
 's Mäusl rennt zu da Henn:  
 „Henn, gib mar a Oarl!“  
 „I' gib dar eh koan Oarl nit,  
 Bis d' ma nit a Woazl bringst!“  
 's Mäusl rennt zum Drescha:  
 „Drescha, gib mar a Woazl!“  
 „I' gib dar eh koan Woazl nit,  
 Bis d' ma nit an Kreuza bringst!“  
 's Mäusl rennt zum Bauan:  
 „Baua, gib mar an Kreuza!“  
 Baua mir an Kreuza 'gebm,  
 Kreuza i' Drescha 'gebm,  
 Drescha mir Woazl 'gebm,  
 Woazl i' Henn' 'gebm,  
 Henn' mir Oarl 'gebm,  
 Oarl i' Bäurin 'gebm,  
 Bäurin mir Jausn 'gebm,  
 Jausn i' Mòhda 'gebm,  
 Mòhda mir Grasl 'gebm,  
 Grasl i' Kua 'gebm,  
 Kua mir Müli 'gebm,  
 Müli i' Kòtz 'gebm,  
 Kòtz mir Katzl 'gebm,  
 Katzl i' Müllna 'gebm,  
 Müllna mir Klei'm 'gebm,  
 Klei'm i' Sau 'gebm,  
 Sau mir Borschn 'gebm,  
 Borschn i' Schuasta 'gebm,  
 Schuasta mir Drahtl 'gebm,  
 Daß i' hòb kinna mein Lückerl z'sämmflicka.

## B. Auszählspiele

54 a) Eins, zwei, drei,  
Pikka, pòkka, nei,  
Pikka, pòkka, Besenstühl,  
Sitz a Manderl auf da Mühl,  
Hòt a staubigs Hüaterl auf,  
um und um voll Federln drauf.

Mit dem Auszählsspruch des Einleitungsspieles wird bestimmt, wer die Versteckten zu suchen hat, wer fangen oder raten muß, beim Pfänderspiele den „Einlieger“ macht oder sonst hervortritt.

Die Spielenden stellen sich – ohne Handfassung, das Gesicht zur Mitte gerichtet – im Kreise auf. Eins fängt an auszuzählen. Es zeigt unter Hersagen des Auszählsspruches, der Reihe nach mitsonnig weiterdeutend, auf die Spieler und schließt sich selbst ein. Wer durch das letzte Wort (oder durch die letzte Silbe) des Spruches bezeichnet wird, scheidet aus. Beim nächsten in der Reihe beginnt der Spruch abermals; das setzt sich so lange fort, bis nur noch ein Spieler übrig ist, der z. B. beim Verstecken „einschauen“ muß.

b) Annale, Wannale, löß dir sögn  
Nòch'n Rößl geht da Wògn  
Nòch'n Wògn geht da Stier,  
Wer bräut, hòt a Bier,  
Wer bòcht hòt a Brot,  
Wer stirbt is maustot.

c) Am, tam, teß,  
Tisse male preß,  
Tisse male pumperneß,  
Am, tam, teß.

Die Spieler stehen im Kreise, halten jedoch die beiden Fäuste vor sich hin, und der Auszählende schlägt mit seiner Faust leicht nacheinander im Kreise jedem auf beide Fäuste, sich selbst mit der linken auf die rechte und umgekehrt. Nach dem ersten Durchzählen scheidet hier also noch niemand aus, da immer nur eine Faust zurückgezogen werden kann. Erst wenn jemand beide Fäuste frei hat, was oft lange dauert, tritt er aus.

d) Emmerle, bemmerle,  
Tikkete – ta,  
Rippete, rappete, knoll.

e) Radl, Radl aus,  
Wer net rennt, der is die Maus!  
Radl, Radl, ein,  
Du muß es sein!

Dieser Spruch wird nur einmal durchgezählt, denn derjenige, auf den die letzte Silbe fällt, kommt sogleich als Fänger oder „Einhalter“, der die anderen zu suchen hat, an die Reihe.

f) Schlängen is in Gört'n gângan,  
Wieviel Vögel hôt sie gfângan?  
Eins, zwei, drei,  
Du bist frei!

g) Will der Schmied ein Roß beschlagen,  
Wieviel Nägel muß er haben?

Wer durch die letzte Silbe bezeichnet wird, nennt rasch eine niedrige Zahl, z. B. 5, worauf noch von 1 bis 5 weiter gezählt wird. Es scheidet hier also erst der aus, auf den die Zahl 5 fällt. Das wiederholt sich, bis nur noch einer übrig bleibt.

h) Ini, ani, ò  
Kapi tana tò  
Zittrawetz, zettrawetz,  
Strink, strank, stro,  
Du bist der Floh!

## C. Handlungsspiele

### 55. Vögel raten

Die Spieler, Mädchen und Knaben, zählen aus oder besprechen, wer von ihnen die „Mutter“ („Frau“) und wer das „Mandl mit 99 Knödln im Bauch“ ist. Die übrigen setzen sich nebeneinander nieder und erhalten, nachdem das „Mandl“ fortgegangen ist, verschiedene Vogelnamen.

Nun nähert sich das Mandl wieder und ruft, das Anläuten andeutend: „Kling, kling!“

„Wer ist draußt? fragt die Mutter.

„Das Mandl mit 99 Knödln im Bauch“.

„Was will es?“

„An recht an schön Vogel, an (Bamkraksler...)“

Stellt keines der Kinder den genannten Vogel dar, so darf das Mandl noch zweimal raten. Rät es abermals fehl, so muß es sich entfernen, um von neuem wiederzukommen. Die jugendlichen Spieler wissen neben allgemeineren Vogelnamen wie Kuckuck, Schwalbe usw. vor allem die mundartlichen Bezeichnungen wie Bamkraksler (Kleiber), Greandl (Grünspecht), Schwarzblattl und andere.

Errät das Mandl einen Vogelnamen, so ruft die „Frau“:

„Greandl flieg aus,

Komm wieder ins Haus!“

und der Erratene läuft sogleich davon. Rasch fragt das „Mandl“ noch:

„Was kost' er?“

und zählt die geforderte Zahl von Geldstücken der „Frau“ mit Schlägen auf die Hand.

Erst danach darf es die Verfolgung des entlaufenen Vogels aufnehmen.

Gelingt es dem „Mandl“, den Erratenen zu fangen, so gehört dieser ihm, vermag der Vogel aber zur „Frau“ zurück zu kehren, so erhält er einen neuen Namen und muß nochmals erraten werden. Bei jedem Kommen erfolgt das gleiche Wechselgespräch. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis alle Vögel erraten und gefangen sind.

### 56. Leinwand verkaufen

Ein Mädchen ist Kaufmann (auch „Mutter“ genannt), die übrigen stellen bis auf den Gegenspieler „Leinwand“ dar, setzen sich in eine Reihe und breiten ihre Röcke und Schürzen recht aus. Jetzt kommt der Dieb daher, tut als ob er anläute, und es entspinnt sich ein Zwiegespräch:

„Kling, kling!“

„Wer ist draußt?“

„Der Teufel mit 99 Krotnhaksn.“

„Was will er?“

(z. B.) „Ein' Hosenstoff.“

Während er die einzelnen „Leinwandstücke“ besieht, lobt oder tadelt, sagt er plötzlich zum Kaufmann:

„Das Kind ist aus der Wiege gefallen!“

Der Angeredete läuft erschrocken fort, um nachzusehen. Das benützt der Dieb, um mit einem Stück „Leinwand“ zu entwischen. Als die „Mutter“ (der Kaufmann) wieder kommt, merkt sie den Verlust und fragt die anderen Spieler nach dem Vermißten. Die Antwort:

„In d’Luft is er gflogn!“

läßt sie nicht gelten.

„Das ist nicht wahr, da könnte ich ihn ja sehen!“

„Die Krot hat’n davon zahlt.“

Bald kommt der Dieb wieder, doch um nicht erkannt zu werden, verstellt er sich jetzt. Er hat ein Kleidungsstück oder die Kopfbedeckung der gestohlenen „Leinwand“ angelegt und hinkt oder verändert seine Stimme. Auf die Frage „Wer ist drauß?“ sagt er jetzt beispielsweise:

„Der Teufel mit 3 (7) Krotnhaksn.“

Nennt er dagegen die gleiche Zahl von Krötenbeinen wie beim ersten Kommen, so wird er mit Schlägen verjagt. Jedes Mal weiß er eine andere Möglichkeit, die „Mutter“ abzulenken. „Das Haus brennt“, „Die Großmutter ist in den Brunnen gefallen“, „Die Nudeln sind angebrannt“, „Das Stierl rennt davon“, „Hole die Schere!“ und andere Ausflüchte ermöglichen ihm, eine „Leinwand“ nach der anderen wegzuholen, bis schließlich nichts mehr übrig ist.

Nun versteckt er sich in einem Winkel, und die gestohlenen „Leinwandstücke“ stellen sich dicht vor ihn, um ihn zu verdecken. Die „Mutter“ kommt und fragt:

„Wo ist er denn?“

„In Bruck.“

Die „Mutter“ geht in die angegebene Richtung, findet aber nichts und kommt daher nach wenigen Schritten wieder zurück, um die gleiche Frage zu stellen. Jetzt wird ein anderer Ort genannt (Rohrau, Hollern, fast stets bekannte Nachbarorte), doch das Suchen bleibt vergeblich. Endlich fragt die „Mutter“:

„Warum steht ihr so da?“

„Weil uns kalt ist.“

Da stellt sie sich auf die Zehen, guckt über die anderen und bemerkt den Dieb. Sie schlägt auf ihn los, er entläuft, und alle rennen hinter ihm her. Ist er eingefangen, so wird er bestraft. Jede „Leinwand“ gibt eine Strafe an, die die Mutter ausführt.

(z. B.): „Ich gebe ihm fünf Flöhe.“ (Er wird fünfmal gezwickt)

„Ich gebe ihm einen Knödel.“ (Stoß mit dem Knie in den Rücken).

„Zehn harte und einen weichen Knödel.“

„Eine Eisenbahn.“ (Mit der geballten Faust den Rücken entlang.)

Damit endet das Spiel, bei dessen Wiederholung nun andere Teilnehmer „Mutter“ und „Dieb“ darstellen.

## 57. Der Lampldiab

Eines der spielenden Kinder steht als Hirt mitten im Kreise der anderen, die Lämmer darstellen, und hält sich mit den Händen die Augen zu. Der „Lampldiab“ schreitet außen herum.

Hirt: „Wer geht um, wer geht um?“

Lampln: „Der Lampldiab“.

Hirt: „Daß d' ma hòlt koa Lampl net stiehlt!“

Lampldiab: „Is eh da Riegl guit zui!“

Nach dem kurzen Wechselgespräche klopft der Dieb einem Lamm auf den Rücken, das mit ihm unbemerkt fortgeht. Dann kommt er zurück und holt nach dem gleichen Gespräch das nächste Lamm aus dem Kreise. Das setzt sich fort, bis allmählich alle „Lampln“ weggeholt sind. Diese entlaufen nun dem Diebe und jetzt endlich merkt der Hirt, daß er allein steht. Er läuft ihnen nach und fängt eines.

## 58. Brot bòcha

Die Spieler sitzen hintereinander in einer Reihe auf dem Boden, einer im Schoße des anderen. Jeder hat die Hände um den Leib des vor ihm Sitzenden geschlungen. (In manchen Orten stehen sie einfach hintereinander). Der „Bäcker“ geht von einem zum anderen, fährt ihm mit der Hand rund über den Kopf (er „kugelt“ ihn) und spricht dabei:

„Loaberl, Loaberl Brot,  
's Mehl aus 'n Sòck,  
's Wòssa aus 'n Brunn,  
Mòch ma's Loaberl kuglrund.“

Jetzt kommt der „Bauer“ nachsehen:

„Kinn' ma 's Brot schon ausnehma?“  
Bäcker: „Na, 's pickt no.“

Da geht der Bauer wieder fort, kommt aber bald zurück:

„Kinn' ma 's Brot schon ausnehma?“  
Bäcker: „'s is schon verbrennt.“

Nun wird das zuvorderst sitzende Kind an beiden Händen gefaßt und mit Anstrengung hochgerissen. Bäcker und Bauer müssen fest anziehen, da die Sitzenden ihre Vorderleute festhalten. Ist das erste losgemacht, so wird das nächste gefaßt, bis endlich alle aufgezogen sind.

## 59. Die wilde Dirn

Fünf bis zehn Spieler sind die „Kinder“, die nebeneinander in der Obhut der „Mutter“ stehen. Da kommt die „Dirn“ daher und fragt:

„Brauchen s' a Dirn?“

Da sie sich dabei auf dem Kopfe kratzt, ruft die Mutter

„So a lausige brauch i net!“

Daraufhin geht die Dirn wieder fort, kommt aber bald wieder, diesmal in der Nase bohrend. Die Mutter ruft:

„So an Nasenbohrer brauch i net!“

Beim nächsten Male kratzt sie sich am ganzen Leibe und die Mutter sagt:

„So a Flöhbeutlerin brauch i net.“

Nun kommt sie stolz und steif daher und die Mutter erklärt:

„So a Stolze brauch i net!“

Ist die Dirn oft genug „schiech“ herbei gekommen, so nähert sie sich endlich schön. Da nimmt die Mutter sie auf und fragt, was sie kochen könne. Die Dirn nennt gute Speisen und die Mutter ist zufrieden und geht fort in den Weingarten.

Jetzt sagt die Dirn jedem Kinde eine gute Speise (Braten, Torten u. a.). Sobald die Mutter zurückkommt, fragt sie der Reihe nach jedes Kind, was es zu essen bekommen habe. Die Kinder nennen die Speisen, und die Mutter geht bald wieder fort.

Nun gibt die Dirn jedem Kinde eine schlechte Speise an (Schlangen, Kuhdreck, Hühnerdreck, gefüllte Kröten u. a.). Sobald die Mutter zurückkommt, tun die Kinder, als ob sie erbrechen müßten, und die Dirn rennt davon. Nachdem die Kinder ihre Speisen genannt haben, laufen sie mit der Mutter der Dirn nach, fangen und schlagen sie.

## 60. Mutter, derf i' in Gört'n gehn?

Die Spieler laufen zur Mutter und fragen:

„Mutter, derf i' in Gört'n gehn?“

Diese antwortet:

„Öber d' Henl net verjauka!“

Da laufen die Spieler fort und schreien:

„Gschuri, gschuri!“

Jetzt ruft die Mutter eines nach dem anderen zurück und fragt es:

„Hedl (Name der einzelnen Spieler), wo bist gwesn?“

„Bei der Großmutter.“

„Wòs hòst' tån?“

„Gschirr ògwòschn.“

„Wòs hòst' kragt?“

„An Guglhupf.“ (auch Geldbetrag oder anderes).

„Wòs hòst' mir bròcht?“

„A Krotnhaksn.“

Daraufhin läuft die Mutter dem Kinde nach und fängt es. Der Verlauf wiederholt sich, bis alle abgefangen sind.

## 61. Das Butterfaßl.

Durch Auszählen werden Mutter und Hexe bestimmt. Die übrigen sind die Kinder. Die Hexe stellt sich in einiger Entfernung in eine dunkle Ecke oder an einen anderen dafür geeigneten Ort.

Ein Kind kommt und spricht:

„Mutta, Mutta, i hòb an Hunga!“

„Jò, i' a!“ rufen die anderen.

Die Mutter antwortet:

„Geh in Kella und hol a Butta!“

Das Kind geht in den Keller, wo sich die Hexe befindet. Diese fährt los: „Huh!“

Erschrocken läuft das Kind zur Mutter zurück und schreit:

„Mutta, Mutta, im Kella is wer!“ (jemand)

Die Mutter glaubt ihm jedoch nicht und schickt ein anderes Kind, dem ergeht es aber nicht besser. Das setzt sich fort, bis alle Kinder im Keller gewesen sind. Nun entschließt sich die Mutter:

„Dò muaß i' selba schau.“

Alle Kinder gehen mit ihr. Sie faßt die Hexe bei den Schultern, dreht sie herum und stellt fest:

„Is jò a glei (nur) a Butterfaßl, is jò a glei a Butterfaßl.“

Darauf wendet sie sich zu den umstehenden Kindern und sagt:

„Jetzt gehn ma aus.“

Die Kinder hängen sich rechts und links ein, so daß eine längere Kette entsteht und gehen mit ihr. Die Hexe huscht ihnen nach und zupft bald dieses, bald jenes Kind, zum Schlusse auch die Mutter.

Die Kinder rufen: „Mutta, mi zupft wer!“, „Mutta mi reißt wer!“

Die Mutter jedoch antwortet: „Is jà glei a Floh“ (Laus...)

Sobald aber die Mutter gezupft wird, drehen sich alle um und sie fragt:

„Wer bist du?“

Hexe: „A Menschenfresser.“

„Wàs ißt du?“

„Menschenfleisch.“

„Wàs trinkst du?“

„Menschenblut.“

„Wòs hòst du in deiner Tòschn?“

„A groß' Messa.“

Jetzt läuft die Hexe den Kindern nach. Wer erwischt wird, ist Hexe im nächsten Spiele.

## 62. Mülihäferl umstößn

Die „Mutter“ bringt die übrigen Spielerinnen an einer Mauer, einem liegenden Baumstamme oder an einer Stadelwand in eine Reihe. Sie „knotzen“, das heißt, sie kauern sich hin. Dann sagt die Mutter jedem Mülihäferl den Namen einer guten oder schlechten Speise ein. Ein Mädchen ist die Katze, die während des Einsagens schon miauend in einiger Entfernung herumläuft.

Als die Mutter sich entfernt, kommt die Katze und geht von Mülihäferl zu Mülihäferl, die einzeln ihre Speisen nennen. Behagt eine der Katze, so tut sie, als ob sie davon schlecken würde, wenn nicht, wirft sie das betreffende Mädchen um. Ist sie mit der Reihe fertig, so läuft sie fort, die Frau kommt und sagt wieder ein, wobei sie die umgestürzten Mülihäferl aufrichtet.

Das geht so lange fort, bis die Frau fragt, wer die Mülihäferl umstoße. Die Häferl nennen die Katze. Diese hat sich aber hinter einigen Mülihäferln versteckt und wird von der Mutter gesucht. Sobald sie entdeckt ist, läuft sie weg und die nacheilende Mutter fängt sie, womit das Spiel beendet ist.

## D. Tanzspiele

### 63. Wo kommt ihr her? (Goldne Brücke)

Zwei Spieler stellen Engel und Teufel dar und verteilen unter sich die Decknamen „Apfel“ und „Birne“. Sie fassen einander an den Händen und bilden so in einfachster Weise eine Brücke. Die anderen schreiten hintereinander, die Hände auf die Schultern des Vordermannes gelegt, auf die beiden zu. Vor der Brücke hält die Reihe (Abb. 1), und die zwei Hauptspieler beginnen mit der Frage „Wo kommt ihr her?“ das Zwiegespräch.

„Wo kommt ihr her?“  
„Vom schwarzen Meer.“  
„Was habt ihr dort getan?“  
„Rein gewaschen.“  
„Ihr seid ja noch kohlschwarz!“  
„Wir haben keine Seife gehabt.“  
„Hättet ihr eine gekauft!“  
„Wir haben kein Geld gehabt.“  
„Hättet ihr eine gestohlen!“  
„Stehlen ist verboten.“



Abb. 1

Abb. 2



Laßt die Räu-ber durch-ma-schiern durch die gold-ne Brü - cke die  
Brücke ist ge-bro-chen Wir wolln sie wie-der ma-chen aus  
lau-ter Gold und E-del-stein Das letz-te das muß un-ser sein.

Sobald gesungen wird, heben die beiden die Arme auf und bilden so ein Tor, durch das die Reihe singend zieht. Wenn der letzte durchschreiten will, senken sie die Arme, so daß er gefangen ist, und fragen ihn leise: „Wo willst du hin, zum Apfel oder zur Birne?“ Je nach der Antwort muß sich der Befragte hinter einen der beiden Brückenleute stellen, ohne jedoch zu erfahren, wer „Teufel“ oder „Engel“ ist.

Darauf zieht die Reihe, die Frage und Antwort nicht gehört hat, abermals singend durch und es wird der nunmehr letzte abgefangen, der sich abermals für „Apfel“ oder „Birne“ entscheiden muß. In gleicher Weise wird fortgefahren, bis alle gefangen sind.

Jetzt geben die beiden Brückenleute bekannt, wer von den Mitspielern durch seine Wahl „Engel“ und wer „Teufel“ geworden ist. Die „Teufel“ werden jetzt einzeln „abgewogen“, nämlich mit dem Gesicht nach unten auf die noch immer gefaßten Hände der beiden Hauptspieler gelegt und leicht geschüttelt. Dabei sucht man sie auf alle mögliche Art zum Lachen zu bringen. Wer lacht, bleibt Teufel, wer ernst bleibt, kann sich den Engeln anreihen.

Den Endkampf bildet das „Feuer-Reißen“. Zwischen Engeln und Teufeln wird ein Stöckchen auf die Erde gelegt, das Feuer. Jeder faßt seinen Vordermann fest um die Mitte und unterstützt kräftig das Ziehen seines Anführers. Beide Reihen suchen einander über den Stock zu zerren (Abb. 2). Wer losgerissen wird, muß sich den Gegnern anreihen, so daß schließlich eine Schar ganz vernichtet wird.

## 64. Es sitzt a òlte Wedahex.

In der Mitte des Kreises kniet ein Mädchen, dessen Rock über den Kopf hochgenommen und von den anderen, eng aneinander stehenden Mädchen mit beiden Händen am Saume gehalten wird. Statt des Rockes können auch zwei Schürzen die Knieende verhüllen. Eine Spielerin schreitet mitsonnig um den stehenden Kreis und schlägt jedes Mal beim Ende des Tanzliedchens eine Hand „ab“. Hat eine der beiden Haltenden dadurch schon beide Hände frei, so schließt sie sich der Herumschreitenden an, wodurch sich der Kreis allmählich auflöst. Die letzte des Kreises bindet der Hexe den Rock oder die Schürzen ganz leicht über dem Kopfe zu, während sich alle übrigen verstecken. Dann läuft auch sie fort. Die zuerst Gesehene muß Hexe im nächsten Spiele werden.

Es sitzt a òl-te We-da-hex in lau-ta Eis und Schnee, wòs  
solln wir ihr zu es-sn gebm? Zuk-ka und Ka - ffe.  
Ap-ferl, dap-ferl, Bu-da-krap-ferl, ei - ne Hand schlògt òb.

## 65. Ringel, Ringel, Wurm.

Ein Mädchen, das Königstochterlein, kniet auf dem Boden. Es wird von den Gespielinnen durch zwei Schürzen verhüllt. eine geht mitsonnig um den Kreis und singt, die anderen antworten. Am Ende jedes Absatzes wird eine Hand abgeklopft. Hat ein Mädchen beide Hände los, so hängt es sich an die Herumschreitende an. Das geht so lange fort, bis die Königstochter frei ist.

Rin-gel, Rin-gel, Wurm, wer sitzt in die-sem Turm?  
*gesprochen: Das Königstochterlein!*  
Was ißt sie gern, was trinkt sie gern?  
*gesprochen: Zuckerbrot und Mandelkern.  
Wir wollen sie anschauen  
und eine Hand abhauen.*

## 66. Florian

Der Kreis schreitet mitsonnig und nennt nach jedem Absingen des Liedchens ein anderes der mitspielenden Mädchen, das darauf die Handfassung wechselt, um sich umzudrehen und nun mit nach außen gewendetem Gesichte weiter mittanz.

Haben sich endlich alle nach außen gekehrt, so heißt es: „Und alle drehen sich um“, wobei sich alle wieder nach innen wenden.



Flo-ri-an / Flo-ri-an hat ge-le-bet sie-ben Jahr



sie-ben Jahr sind um und die Frie-dl dreht sich um. Die



Frie-dl hat sich um-ge-dreht, sie hat den gold-nen Kranz verdreht.

### 67. Es kommt ein Mann von Ninive

„Es kommt ein Mann von Ninive.“

„Was will der Mann von Ninive?“

„Er will die jüngste Tochter haben.“

„Die jüngste Tochter geben wir nicht.“

„So hauen wir die Fenster ein!“

„So stecken wir die Bretter vor!“

„So stecken wir das Haus in Brand!“

„So holen wir die Polizei!“

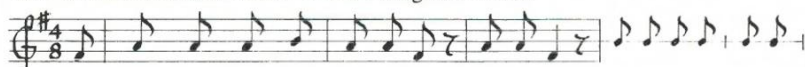
„Die Polizei die nützt euch nichts.“

„So geben wir die jüngste Tochter her.“

Das Spiel wird meist nur von Mädchen ausgeführt. Eines tritt den anderen etwa fünf Schritt entfernt gegenüber, die nebeneinander stehend, sich an den Händen gefaßt halten und mit der Gegenspielerin in Gesang und Tanz abwechseln.

Die Gegenspielerin singt zuerst und geht dazu vier Schritte vorwärts, verneigt sich und schreitet beim Kehrreim rückwärts. Die Stirnreihe antwortet singend und in gleicher Weise tanzend. Nach jedem Absingen des ganzen Liedes wird vom rechten oder linken Flügel dem „Mann von Ninive“ ein Mädchen übergeben. Da die Reihe oft so aufgebaut wird, daß in der Mitte die größten und nach beiden Flügeln hin abgestuft die kleineren stehen, so wird tatsächlich häufig die jeweils jüngste geholt.

Beim zweiten Male heißt es: „Es kommen zwei Männer von Ninive“ und so wird fortschreitend die Zahl der auf der Gegenseite Tanzenden genannt. Sobald alle Mädchen aus der ersten Reihe weggeholt sind, ist das Spiel zu Ende, das in den meisten Orten Niederösterreichs ähnlich ausgeführt wird.



Es kommt ein Mann von Ni-ni-ve / Ni-ni-ve / Kai-ser von Pi-la-tus  
(gehobener Sprechton.)

### 68. Die Königin geht auf Reisen

Ein Mädchen wird zur Königin bestimmt (oder ausgezählt) und stellt sich außerhalb des Kreises auf, den die anderen bilden. In der Mitte steht die „Frau“, die jedem

Kinde den Namen eines Gegenstandes ins Ohr sagt, sich auch selbst einen beilegt und sich dann einreihet. Nun schreitet die „Königin“ singend um den Kreis (gegen-sonnig), wobei sie sich bemüht, die Gegenstände (Ring usw.) zu erraten:

Die Königin geht auf Reisen,  
Sie braucht an goldan Ring. (Hut u. a.)

Errät sie damit den Decknamen einer Spielerin, so hängt sich diese an sie und geht singend weiter mit. Das wiederholt sich, bis alle erraten sind, wodurch der Kreis aufgelöst ist.



Die Kö-ni-gin geht auf Rei-sen und braucht an gol-dan Ring.

### 69. Es regnet auf der Brücke

Die Mädchen singen im Kreise schreitend. Bei „Schönste Jungfer...“ tritt ein außenstehendes Mädchen in den Kreis und dreht sich drei Mal um. Bei den Worten „Grünes Gras...“ hockt es sich nieder und tut, als ob es Gras ausraufen würde, dann nimmt es ein anderes Mädchen und küßt es. Der Kreis bleibt stehen.



Es reg-net auf der Brük-ke/ es reg-net naß/ es  
hat mich was ver-dros-sen/ ich weiß nicht was



Schön-ste Jung-fer tritt her-ein und dreh dich drei-mal um.



Grü-nes Gras frißt der Has' un-ter mei-nen Füs-sen.

(Erhöhter Sprechton:) Nimm das Mädchen bei der Hand  
und gib ihr einen Kuß/  
daß alles stehen bleiben muß.

### 70. Blauer, blauer Fingerhut

Blauer, blauer Fingerhut,  
Steht der Jungfer gar so gut,  
Jungfer, die muss tanzen,  
In ihren grünen Kranzen,  
Schäfer, Schäfer, knie dich,  
Knie dich zu Füßen.

(Gesprochen:)

Gestern hast du Zeit gehabt,  
Eine Hand zu küssen,  
Küsse, Küsse, wen du willst.

Die ersten sechs Zeilen werden nach der gleichen Weise wie das Spiel von der goldenen Brücke gesungen. Der Kreis schreitet singend mitsonnig. In der Mitte steht ein Mädchen, das sich bei „Jungfer, die muß tanzen“ einige Male umdreht. Bei „Schäfer . . .“ kniet es nieder, dann erhebt es sich wieder, um bei „eine Hand“ einem Mädchen des Kreises die Hand zu küssen, das dadurch zur Nachfolgerin im Spiele bestimmt ist. Meist wird solange fortgefahren, bis alle einmal in der Mitte waren.

### 71. Ringa, Ringa, Reia

Ringa, Ringa, Reia,  
San ma unsa dreia,  
Setz ma uns am Hollabam  
Schaun ma, wòs die Vögerl tan,  
Vögerl tan schön singa,  
Madl tan schön springa.  
Hollabam bricht ò'  
Ölle Maderln liegn dò  
Husch, husch!

Drei Kinder schreiten im Kreise und kauern bei den letzten Worten nieder. Der Gesang gleicht zuerst der üblichen Singzeile der „Goldenen Brücke“ und geht bei „Hollabam“ in einen gehobenen Sprechton über.

### 72. Teller reiben

a) Zwei Spieler stehen einander gegenüber und haken gegenseitig die Hände fest ein. Die Füße werden ganz nahe mit den Fußspitzen zusammengestellt, die Oberkörper weit zurückgelehnt. Die beiden beginnen, sich mit kleinen Schritten im Kreise zu drehen, die Schritte werden immer kleiner, die Bewegung wird allmählich so rasch wie möglich, bis die Tänzer müde sind.

b) Mehrere kleine Kinder bilden mit Händehalten einen Kreis und schreiten mitsonnen, wobei sie singen:

Teller reib'm, Teller reib'm,  
Schüsserl òschwoab'm!

Beim letzten Wort hocken sich alle zur Erde nieder. Dann beginnt das Spiel von vorn.

### 73. Gròsa, gròsa Weinba

Gròsa, gròsa Weinba,  
Wànn da Hiata kimmt, so greint a,  
Greint a nit, so brummt a,  
Brummt a nit, so summt a,  
Hiata, wia viel is's?  
Hüter: „Oans“. (Zwoa, drei . . . zwölf).

Die Spieler hocken auf einem Hange, rupfen Gras und singen dazu ihr einfaches Spottliedchen. In der Nähe ruht der Weinbeerenhüter. Auf seine Antwort „Oans“ hebt die Schar von neuem an. Das wiederholt sich ganz gleich bis „Elf“. Bei „Zwölf“ aber springt der Hüter auf und rennt den Dieben nach. Diese eilen zu einem vorbestimmten Ziele, wo sie in Sicherheit sind. Wergefangen wird, ist Hüter im nächsten Spiele.

## E. Lauf- und Fangspiele

### 74. Widerliwaderli ummatrog'n

Ein Hand- oder Sacktuch, mit einem Knoten versehen, dient als Schlaggerät. Die Spieler stellen sich im Freien im Kreise auf, das Gesicht nach innen gekehrt, die Hände auf dem Rücken gefaltet. Umsehen ist verboten, während einer mit dem Schlagtuch außen gehend die Stehenden umkreist und dabei spricht:

Widerliwaderli umatrog'n

Wer umschaüt, wird auf d' Finger g'schlogn!

Während er den Spruch im Umschreiten aufsagt, gibt er nach Möglichkeit unauffällig einem der Stehenden den Widerliwaderli in die Hand. Der Erwählte schlägt sofort auf seinen Nachbarn ein und treibt ihn um den Kreis, bis der Verfolgte an der freien Stelle wieder eintreten kann. Dann geht der neue Widerliwaderli-Träger her-um, der alte ist während des Nachlaufens schon in die Kreislücke getreten.

### 75. Der Wassermann

Der Wassermann steht in einem Graben oder in einer sonstigen Vertiefung. Die anderen Kinder springen draußen herum.

Spielerschar: „Wössermänn, derf i ma d' Schürzn wöschn?“

Wassermann: „Jò, öber d'Gansln derfst nit verjauka!“

Kaum hat der Wassermann sich jedoch umgedreht, so schreien alle: „Hei, hei, gschuri, gschuri“ und hüpfen durch den Graben. Wer dabei vom Wassermann gefangen wird, hilft haschen, bis keine Spieler mehr übrig sind, oder wird nach einer anderen Spielart sogleich selbst Wassermann.

### 76. Lamperlspiel

Die „Lamperln“ stehen ungefähr in einer Reihe nebeneinander. In einiger Entfernung hält ihnen gegenüber der Hirt an der Grenze. Zwischen beiden Orten, aber etwas seitlich, steht der Dieb.

Hirt: „Ölle meine liabn Lamperln kemmts hoam!“

Lamperln: „Mir traun uns net!“

„Warum denn?“

„Der Diab is dò.“

„Wo steckt er denn?“

„Hinta da Dornstauan.“

„Wòs tuit a denn?“

„Messerl schleifa.“

„Wòs tuit a mit'n Messerl?“

„Halserl oschneidn.“

„Wòs tuit er mit'n Halserl?“

„Fressn!“

„Ölle meine liabn Lamperln, kemmts hoam!“

Jetzt laufen alle dem Hirten zu, der Dieb bricht ein und sucht sie zu fangen. Die Gefangenen nimmt er mit; sie müssen ihm bei der Wiederholung des Spieles helfen. Das wird so lange fortgesetzt, bis alle gefangen sind.

## 77. Òlle meine Hirsch'n und Hòs'n!

Ein größerer Knabe als Jäger hat die kleineren Spieler (auch Mädchen) als Hunde bei sich. Die anderen sind das Wild und verstecken sich, während er sein Sprüchlein hersagt:

„Òlle meine Hirsch'n und Hòs'n,  
Vabérigts enk, vabérigts enk!  
Wänn i meine Hund auslöß,  
So z'reißn s'enk,  
Mit Haut und Hòòr,  
Is no nit gòr, is no nit gòr,  
Is scho gòr!“

Jetzt geht die Jagd los, die „Hundln“ müssen das Wild aufstöbern, fangen und bewachen, bis alle erhascht sind.

## 78. Fuchs und Hühner

Ein größeres Kind stellt die Henne dar. Es breitet die Arme schützend aus, während sich die anderen hinter ihm anreihen und jedes den Vordermann umfasst. Vor der Reihe kauert der Fuchs und scharrt auf dem Boden. Die Henne fragt ihn und er antwortet:

Fuchs, wòs tuast dò?  
Grüaberl gròbn.  
Zu wòs denn?  
Zum Wasserl einfülln.  
Zu wòs brauchst a Wòssa?  
Zum Messerl und Gaberl òwòschn.  
Zu wòs brauchst Messerl und Gaberl?  
Zum Henderl òstechn.  
Von wo denn?  
Von der Schòr dò!

Jetzt erhebt sich der Fuchs und trachtet, das letzte Hühnchen der Reihe zu erhaschen. Die Henne sucht ihn daran zu hindern, während die Reihe hinter ihr hin und herschlenkert, um so dem Verfolger auszuweichen. Wer vom Fuchs gefaßt wird oder von der Reihe abreißt, scheidet aus, und wieder wird das letzte Hühnchen gejagt. Wenn schließlich nur noch die Henne übrig ist, endet das Spiel.

## 79. Fuchs aus dem Loch!

Einer, der dazu ausgezählt oder bestimmt worden ist, zieht sich als Fuchs in sein Loch – einen Winkel oder dergleichen – zurück. Die anderen reizen ihn mit dem Rufe „Fuchs aus dem Loch!“ (mancherorts kündigt er sich selbst damit an) und nähern sich ihm. Plötzlich kommt er aus seiner Höhle und sucht einen aus der Schar zu fassen. Dies gelingt ihm aber nicht so leicht, denn er darf immer nur auf einem Bein hüpfen. Versieht er sich und setzt er außerhalb seiner Höhle den zweiten Fuß auf den Boden, so wird er unter Schlägen zurückgejagt.

Sobald er jemanden erreicht hat, muß der Gefangene mit ihm rasch zur Höhle flüchten, da die anderen sie mit Schlägen verfolgen.

### 80. G'fötter, G'fötter, leih mir d' Scher!

Mit Ausnahme desjenigen, der ausgezählt worden ist, stellt sich jeder Spieler im Umkreise zu einem Baum. Der Ausgezählte nähert sich nun einem der anderen und fragt ihn:

„G'fötter, G'fötter, leih mir d' Scher!  
Wo is leer?“

Inzwischen haben sich zwei andere durch Zeichen verständigt und tauschen laufend ihre bisherigen Standorte. Da deutet der Angeredete auf die beiden und antwortet:

„Dort is leer!“

Der in der Mitte stehende Spieler versucht nur rasch, als erster einen der im Augenblick freien Bäume zu erreichen. Gelingt ihm dies, so muß ihn der zu spät Kommende ablösen, sonst ist er genötigt, weiter um die Schere zu bitten.

### 81. Schlangen reißen

Die Spieler, voran einer der kräftigsten, fassen sich an den Händen und reihen sich hintereinander. Nun beginnt das Laufen durch Gebüsch und zwischen Bäumen hindurch, wobei der Anführer trachtet, durch jähe Wendungen das Mitkommen zu erschweren. Wer losreißt, scheidet aus, so daß die Reihe immer kürzer wird.

## F. Wurfspiele

### 82. Prellball

Durch das Los wird der Schläger bestimmt. Er legt über einen Stein das Prellholz, die anderen bilden um ihn einen lockeren Ring und bezeichnen ihre Standorte durch Steine oder Grübchen. Nun gibt er den Ball auf ein Prellholzende und haut mit dem Schlagholz fest auf das andere Ende, so daß der Ball hoch geschleudert wird.

Die übrigen Spieler trachten, den Ball aus der Luft zu fangen, während der Schläger rasch herumläuft und jeden frei gewordenen Standort mit seinem Schlagholz berührt. Fängt einer den Ball, so darf er Schläger werden. Das gilt aber auch, wenn der Ball vom Boden aufgelesen werden muß, es aber gelingt, den Schläger während des Laufes zu treffen oder den Ball in die Mittelgrube zu werfen, falls über einer solchen das Prellholz geschlagen wird. Manchmal wird dieses statt über einen Stein auf einen kurzen Pfahl gelegt. Da es durch den Schlag leicht selbst hoch geschleudert wird und so die Spieler gefährdet, binden diese es an dem Pfahle fest.

### 83. Ditschkerln

Spielgeräte sind ein runder, 40 bis 50 cm langer, fester Stab, der sich beim Schlagen nicht biegt, und das „Ditschkerl“, ein 12 bis 15 cm langes, rundes Holz von etwa 3 cm Durchmesser, das an beiden Enden kegelförmig zugespitzt wird. Es beteiligen sich mindestens zwei Spieler, meist aber mehr, doch nicht übermäßig viel, damit jeder Spieler oft genug an die Reihe kommt.

Die Spielerschar teilt sich in zwei Hälften. Ist die Zahl ungerade, so macht entweder einer den sogenannten „Moar“ (Meier), das heißt, er spielt für zwei, oder die (drei) Schläge des Fehlenden werden auf drei Spieler aufgeteilt. Man bricht so viele Stäbchen, als Spieler da sind, die Hälfte länger als die anderen. Wer ein langes Stäbchen zieht, gehört zur ersten Seite, die das Spiel eröffnet. Bei einer anderen Art der Aufteilung wählen zwei Spieler ihre Leute aus. Durch Münzenwerfen (Kopf oder Adler), das sogenannte „Möcha“, wird entschieden, wer zuerst wählen darf.

Am Ende des ziemlich großen Spielfeldes wird in seiner Längsrichtung ein ungefähr 20 cm langes, fünf bis 6 cm breites und in der Mitte ebenso tiefes Grübchen angelegt. Hinter diesem nimmt die erste Schar Aufstellung, ihr gegenüber die gegnerische in einem Abstände, der der Wurfweite entspricht.

Ein Spieler der ersten Partei eröffnet das Spiel. Er legt das Ditschkerl quer über das Grübchen, steckt den Stock, den er an einem Ende mit beiden Händen hält, darunter und ruft: „Gilt's?“ Sobald die Gegner mit „Ja“ antworten, schleudert er das Ditschkerl so weit wie möglich gegen sie. Er darf nur schleudern, wenn er gefragt hat, und muß auch die Antwort abwarten. Vergißt er darauf, so muß er abtreten und der nächste Spieler seiner Schar kommt an die Reihe.

Die Gegner trachten, das Ditschkerl im Fluge abzufangen, denn wenn das gelingt, ist der Werfer gleichfalls abgedankt und der nächste kommt an die Reihe. Fällt das Ditschkerl zu Boden, so trachtet ein Spieler der fangenden Schar, von der

Stelle aus, wo es liegen geblieben ist, damit den Stab, den der Spieler nach dem Wurf sogleich quer über das Grübchen legen muß (tut er es nicht, ist er abgedankt), zu treffen. Gelingt dies, so ist der Spieler abgedankt. Wenn nicht, setzt er das Spiel fort. Er legt das Ditschkerl jetzt der Länge nach in die Grube. Eine Spitze, die nicht auf dem Boden aufliegt, ragt heraus. Mit dem Stocke schlägt er auf diese und sucht das emporschnellende Ditschkerl im Fluge so zu treffen, daß es weit fort fliegt. Er darf drei Mal auf das Ditschkerl schlagen, um es zum Aufschnellen zu bringen und muß es wenigstens ein einziges Mal in der Luft treffen, sonst ist er abgetan. Sein Bestreben ist es, das Ditschkerl vom Grübchen recht weit weg zu schlagen. Hat er es sogleich beim ersten Male in der Luft getroffen und eine Strecke weit fortgeschlagen, so schlägt er jetzt an der Stelle, wo es flach liegen geblieben ist, auf eine Spitze, um es dann in der Luft nochmals zu treffen. Ganz gleich wird das dritte Mal geschlagen. Die erzielte Entfernung vom Grübchen bis zum Ditschkerl schätzt er nun in Stocklängen ab. Erscheint seine Schätzung dem Gegner zu hoch, so wird nachgemessen. Hat er tatsächlich den Abstand überschätzt, so ist sein ganzes Spiel vergebens gewesen, er ist abgetan. Hat er richtig oder zu gering geschätzt, so wird die von ihm angegebene Zahl seinen Leuten gutgeschrieben. Er hat sein Spiel richtig vollendet und der nächste kommt an die Reihe. Die von allen Spielern einer Schar erreichten Stocklängen werden zusammengezählt. Waren alle Spieler der einen Seite an der Reihe, so wird gewechselt. Hat die andere Schar mit allen Spielern geschlagen, so kommt wieder die erste daran. Das setzt sich fort, bis schließlich eine von beiden die vorher festgelegte Anzahl von Stocklängen erreicht und dadurch siegt.

## 84. Dògln

Spielgeräte sind ein Dògl (ein rundes, oben zugespitztes Stück Holz von 3 bis 4 cm Durchmesser und 8 bis 10 cm Länge) und für jeden Spieler ein etwa 60 cm langer Stock, den die einzelnen nach Kraft und Geschicklichkeit auswählen.

Zu Beginn wird der Dòglhalter (Dòglhüter) ausgelost. Ein Knabe nimmt die Stöcke und den Dògl auf seine Arme und wirft alles hoch. Wer mit seinem Stocke dem Dògl am nächsten zu liegen kommt, ist Dòglhalter und setzt den Dògl auf eine geeignete Unterlage. Die übrigen Spieler stellen sich im Halbkreise um den Dògl und bezeichnen ihre Plätze. Der Dòglhalter hält sich in der Nähe des Dògls auf, doch etwas seitwärts, damit er nicht von den Stöcken getroffen wird.

In der gleichen Reihenfolge, in der sich die Spieler aufgestellt haben, werfen sie nun mit ihren Stöcken einzeln nach dem Dògl. Der Halter muß diesen, so oft er getroffen wird, wieder aufstellen. Ist der Dògl genügend weit geschleudert worden, so holt sich unterdessen der Werfer seinen Stock zurück, wenn nicht, wartet er den glücklicheren Wurf eines Gefährten ab, mitunter auch den mehrerer. Gelingt es dem Halter jedoch, nachdem er den Dògl geholt und wieder aufgestellt hat, vor dem ausgelaufenen Werfer dessen Stelle zu erreichen, so muß ihn dieser ablösen. Das Spiel wird fortgesetzt, bis die Teilnehmer dessen müde sind. Da ein Spieler nach einem ungeschickten Wurf den seines Nachbarn abwarten kann, laufen manches Mal mehrere zugleich um ihre Stöcke.

## 85. Kaiser, König, Edelman, Bürger, Bauer, Bettelmann

Wenn die Spielerzahl von der durch die Namen des Reimes gegebenen Sechszahl abweicht, werden Namen hinzugefügt oder weggelassen. Die Teilnehmer setzen ihre Hüte nach der Standesreihung mit der Krempe nach oben hintereinander auf die Erde. Der Kaiser stellt sich an die Spitze der Reihe und wendet ihr das Gesicht zu. Die übrigen Spieler stellen sich neben ihren Hut. Nun nimmt der Kaiser den Ball und wirft ihn in einen der vor ihm liegenden Hüte. Der Besitzer des Hutes ergreift den Ball, während alle übrigen flüchten, und wirft damit nach einem der Entlaufenden. Wird dieser getroffen, so sucht er gleichfalls einen zu treffen. Das setzt sich fort, bis einer einen Fehlwurf tut.

Dieser Werfer muß nun seinen Hut an die letzte Stelle als Bettelmann legen, während alle übrigen emporsteigen. Wirft der Kaiser dreimal fehl, so daß er in keinen der Hüte trifft, so muß er mit dem bisherigen König tauschen.



## 86. Eckball

Die Knaben üben das Spiel im Frühjahr und im Herbst. Im Freien wird dazu ein Feld von 6 bis 8 m im Geviert an den Ecken mit Steinen bezeichnet. Durch Abzählen bilden sich zwei Scharen von je vier Spielern. Die eine ist in der „Ziellinie“ und bewegt sich innerhalb des Geviertes, die andere ist außerhalb der „Ziellinie“ und bezieht die vier Ecken.

Die vier Spieler an den Ecken bezeichnen wir mit A, B, C, D. A wirft den Ball zu B und spricht: „Nödl“. B fängt den Ball und schupft ihn mit dem Worte „Zwirn“ zu C. C fängt ihn und wirft ihn zu D, wobei er spricht: „Fadn ein!“ D gibt ihn auf die gleiche Art an A und sagt: „Mòch an Knopf“. A wirft ihn zu B und ruft: „Schiaß'n am Kopf!“

B wirft nun den Ball auf einen Gegner in der Ziellinie. Trifft er einen, so eilt er mit seinen Helfern rasch fort, während einer der bisher in der Ziellinie befindlichen Spieler sich zu einer jetzt freien Ecke stellt und einen der Entlaufenden zu treffen sucht. Mißlingt der Wurf, hat er selbst auszutreten. Trifft B gleich zu Anfang niemanden, so muß er selbst ausscheiden.

Frei gewordene Ecken können nach Belieben besetzt werden, weil durch das sogenannte Jagen die Gegner leichter getroffen werden. Ein Spieler darf nur dann werfen, wenn er den Ball geschickt fängt. Zu Beginn muß der Ball fünf Mal hintereinander gefangen werden.

Das Spiel dauert so lange, bis alle Spieler einer Schar „tot“ sind. Die Gewinnerschar behauptet oder bezieht bei der Wiederholung die Ziellinie.

## 87. Bären treiben

Als Spielgeräte dienen ein etwa 10 cm langes, zylinderförmiges Stück Holz, der „Bär“, und für jeden Spieler ein 60 bis 70 cm langer Stab. Die Teilnehmerzahl soll wenigstens sechs bis acht betragen. Die Spieler stehen im Kreise, in dessen Mitte sich ein Loch mit dem Durchmesser von 25 bis 30 cm befindet. Vor jedem Spieler ist eine kleine Vertiefung, von der Mittelgrube (je nach der Teilnehmerzahl) einige Meter entfernt.

Der „Bär“ wird von einem der Spieler aus der Mittelgrube, in der er lag, weit hinaus geschleudert und ein ausgeloster Mitspieler, der Bärenreiber, der sich außerhalb des Kreises befindet, hat nun den Bären durch Schlagen mit dem Stocke wieder in die Mittelgrube zu bringen. Die anderen Spieler stehen bei ihren Gruben und halten das Stockende hinein. Bringt nun der Bärenreiber den Bären nahe zum Kreise, so trachten die Nächststehenden diesen mit ihren Stöcken weg zu schleudern, um zu verhindern, daß er in die Mittelgrube kommt. Während dieses Abwehrkampfes sucht der Bärenreiber plötzlich den Stock in die Grube eines Spielers zu stecken, der augenblicklich seinen Stock nicht darinnen hat. Gelingt ihm das, bevor der Eigentümer der Grube seinen Stock wieder hinein gesetzt hat, so gewinnt er die Grube und ihr bisheriger Inhaber muß ihn ablösen.

## 88. Schmeer pecken

Jeder der teilnehmenden Knaben sucht sich einen etwa ½ m langen, 5 cm dicken Stock und spitzt ihn an einem Ende zu. Dann werfen alle so rasch wie möglich ihren Stock gegen den weichen Wiesengrund, damit er stecken bleibt. Wer dies zuerst tut, ruft „Erster!“, der nächste „Zweiter!“ und so fort. Sobald alle damit fertig sind, zieht der erste seinen Stock wieder heraus und sucht ihn so knapp neben einem anderen in den Boden zu schlagen, daß der fremde Stock umfällt, während der eigene feststeckt. Der Besitzer des umgeworfenen Stockes scheidet sogleich aus. Dann versucht der zweite Spieler ebenfalls, einen Stock umzuschlagen. Wer zuletzt übrig bleibt, hat gewonnen und beginnt die zweite Runde.

## 89. Wandball

Die Spielerin wirft den Ball gegen eine Wand, wobei sie den ersten Teil der Zeile beim Werfen, den zweiten Teil beim Fangen spricht:

Em - merl,  
Bem - merl,  
Zucker - stengerl;  
Schiaß den - Hasen,  
G'rad auf - d' Nasen,  
Schiaß den - Bock,  
G'rad auf'n - Kopf.

Beim letzten Worte muß der herabfallende Ball mitten auf den Kopf der Spielerin treffen.

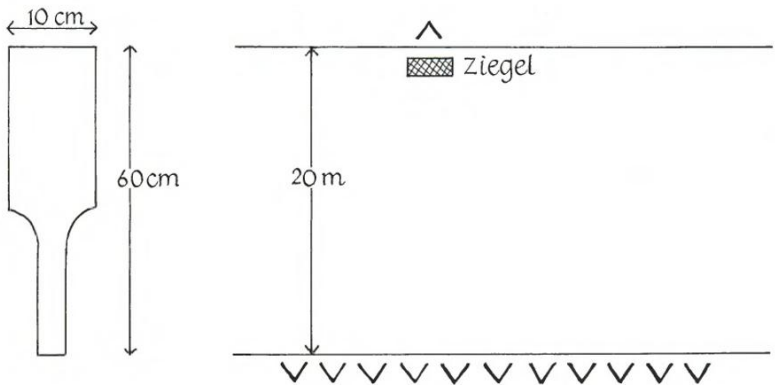
## 90. Balln prackn

Als Spielgeräte dienen ein Pracker und ein Ball. Der Pracker wird aus einem Brett geschnitten. Er ist 60 cm lang, an einem Ende 10 cm breit und verschmälert sich am anderen Ende zu einem Griffe. Aus Stoffteilchen wurde einst ein „Fleckerlball“ hergestellt.

Im Abstand von etwa 20 m werden zwei Striche gezogen. Jenseits des zweiten Striches nimmt der Fänger Aufstellung, noch knapp davor wird ein Ziegel als Mal hingelegt. Diesseits des ersten Striches stellen sich nebeneinander die Werfenden auf.

Zuerst wird ausgelost, wer als erster „draußen“ (Fänger) sein soll. Der Pracker erhält auf einer Schlagfläche ein Zeichen, dann werfen ihn die Spieler nacheinander hoch. Derjenige, bei dessen Wurf die bezeichnete Seite nach oben zu liegen kommt, ist „draußen“.

Die Reihenfolge der Werfenden richtet sich vorwiegend nach dem Alter, da den Älteren gewohnheitsmäßig das Vorrecht eingeräumt wird. Einer nach dem anderen „schupft“ mit der linken Hand den Ball auf und schlägt ihn im Fluge mit dem Pracker möglichst weit fort. Während der draußen Stehende sich bemüht, den Ball im Fluge zu erhaschen oder recht rasch zu holen, eilt der Werfer zum Male, tut darauf drei Schläge und rennt sogleich zurück. Gelingt es dem Fänger, den Ball noch im Fluge zu fangen, so muß der Werfer zu ihm hinaus und ihm von jetzt ab helfen. Kann er den Ball nicht erhaschen, so holt er ihn schnell, eilt zum zweiten Strich – diesseits davon darf er sich überhaupt nicht aufhalten – und sucht von hier aus den ausgelaufenen Werfer zu treffen. Er muß jedoch abwarten, bis dieser seine drei Schläge getan hat, sonst ist sein Wurf ungültig. Gelingt es ihm, den Gegner zu treffen, so muß dieser zu ihm übergehen und ihm bei der Fortsetzung des Spieles helfen. So vergrößert sich allmählich seine Schar, während die andere alle Spieler verliert. Im neuen Spiele wird jener Fänger, der als erster seinem Vorgänger helfen mußte.



## 91. Städteball

Jeder der Spieler wählt sich einen Städtenamen, mit dem er aufgerufen werden kann. Der Spielleiter schreibt alle Namen auf, dann ruft er:

Zur Suppm, zur Suppm, die Knödl sind heiß,  
Sie kochen und springen schon über den Rand!

Alle stellen sich jetzt rund um den in der Mitte liegenden Ball mit griffbereiter Hand und lauern, wer aufgerufen wird. Auf den Ruf „Zistersdorf“ greift der damit bezeichnete Spieler rasch zu und schreit dann „Halt“. Die anderen, die sofort wegge laufen sind, müssen jetzt stehen bleiben. Ergreift irrtümlich ein Unberufener den Ball, so hat er sich „die Finger verbrannt“ und bekommt einen Schlechtpunkt. Der zu Recht Aufgerufene versucht einen Spielgefährten mit dem Ball zu treffen. Gelingt ihm dies, so erhält der Abgeschossene einen Schlechtpunkt, verfehlt er sein Ziel, so trifft ihn die Strafe. Der Spielleiter versucht manchmal die anderen zu täuschen, indem er zuerst beispielsweise nur den Anfangsbuchstaben summt, etwa Nnnn, statt „Nürnberg“ aber „Neumarkt“ ruft. Hat einer zehn Schlechtpunkte, so muß er sich mit dem Gesicht zu einer Wand stellen. Der andere versucht nun, ihn aus etwa 5 m Entfernung zu treffen und darf drei Würfe tun. Gelingt ihm der Wurf, dann scheidet der Getroffene aus, wenn nicht, ist er ganz fehlerfrei und kann wieder mittun. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis nur noch einer übrig bleibt und Sieger ist.

## 92. Äugeln

Es beteiligen sich nur zwei Spieler. Der erste legt eine Kugel auf den Boden, der zweite stellt sich dazu, hält seine Kugel knapp unter das Auge, zielt und läßt sie niederfallen. Trifft er, so gewinnt er die Kugel, wirft er fehl, so verliert er die eigene.

## 93. Packeln

Ein Spieler sagt zum anderen: „Wieviel gibst du mir auf einen Quòtsch?“ oder „Gib mir drei auf ein Packl!“ oder „Drei fehlen mir.“ Er hält die Hand auf und läßt sich zu drei eigenen Kugeln drei fremde legen. Nun stellt er sich zum Grübchen, hält die Kugeln unter das Auge des geneigten Hauptes, zielt, öffnet die Hand, und läßt so die Kugeln niederfallen. Bleibt eine gerade Zahl im Grübchen, dann gehören alle Kugeln dem Werfer, und er kann beginnen. Bleibt eine ungerade Zahl darin, dann sind alle Kugeln für den Werfer verloren und der andere Spieler hat das Vorrecht.

## 94. Grüaberl scheiben

Mit dem Schuhabsatze wird ein Loch, das „Grüaberl“ in den Boden gedreht. Dann beginnt das „Anscheiben“. In vereinbarter Entfernung wird ein Strich gezogen, von dem aus die Spieler nacheinander eine Kugel in das Grübchen zu scheiben trachten.

Haben alle „angeschoben“, so folgt in der gleichen Reihenfolge das „Hineinwischen“. Jeder sucht mit dem Mittelgliede des gekrümmten Zeigefingers seiner Kugel einen Stoß zu geben, so daß sie in das Grübchen rollt. Das wird so lange der Reihe nach durchgeführt, bis alle Kugeln im Grübchen sind.

Wer seine Kugel zuerst im Grübchen hatte (wobei ihm unter Umständen auch die Reihenfolge zustatten kam, weshalb diese bei einer Wiederholung gewechselt wird) kommt als erster zum „Heraushauen“, gleichgültig, ob es ihm beim Anschieben oder beim Hineinwischen gelang, seine Kugel in das Grübchen zu bringen. Er nimmt nun eine Kugel aus seinem Besitze und schlägt sie kräftig schräg abwärts in die Grube. Alle herausgeschleuderten Kugeln gehören ihm, auch wenn seine darin bleiben sollte. Ihm folgt, wer als zweiter in das Grübchen traf, dann der nächste und so fort, bis keine Kugeln mehr zu gewinnen sind. Wird eine Kugel beim „Heraushauen“ zerschlagen, so ist sie von ihrem früheren Besitzer durch eine andere zu ersetzen. Zum „Heraushauen“ verwenden die Spieler oft eine bessere und schwerere Kugel.

## 95. Anmäuerln

Es sind nur zwei Spieler nötig. Der erste wirft seine Kugel an eine Wand, so daß sie nach dem Abprall über den Boden rollt. Der zweite sucht auf die gleiche Weise die Kugel des anderen zu treffen. Sind die beiden Kugeln in der Ruhelage weiter entfernt, als die Spannweite zwischen Daumen und kleinem Finger, so wird das als „Fisch“ bezeichnet. Der zweite Spieler hat nichts gewonnen, und der erste hebt seine Kugel auf, um nun seinerseits zu zielen. Kommt der zweite jedoch der Kugel seines Vormannes näher, so kann er gewinnen. Trifft seine Kugel die andere und bleibt sie danach neben ihr liegen, so gilt das fünf Kugeln. Ein solcher Treffer heißt „Tschin“ oder Tschinbumm. Liegen die beiden Kugeln so weit von einander entfernt, daß man sie noch mit der Daumenbreite überspannen kann, so ist das ein „Mutschl“, womit vier Kugeln gewonnen werden. Die Spannweite zwischen Zeigefinger- und Mittelfingerspitze, das „Dritl“ gilt drei Kugeln, mit der Spanne vom Daumen zum Zeigefinger, dem Backerl, gewinnt man zwei Kugeln. Die größte Spannweite – zwischen Daumen und kleinem Finger – heißt Kratzer und gilt eine Kugel.

## 96. Stoanl schupfa

Zwei Spieler sitzen einander auf dem Fußboden gegenüber. Sie haben fünf gleichgeformte Steinchen (Gerölle) oder abgeschliffene Ziegelbröckchen vor sich liegen, die würfelig und etwas größer als eine Haselnuß sind.

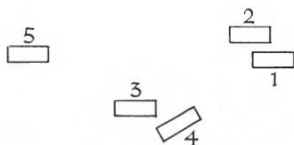
Zuerst lösen die Spieler, wer zu beginnen hat. Einer von ihnen schupft zugleich alle fünf Steinchen mit ganz leichtem Schwunge mäßig hoch und fängt sie mit gestreckten Fingern auf dem Handrücken auf. Die auf dem Handrücken liegen gebliebenen Steinchen müssen so nochmals geschupft und nun in der hohlen Hand aufgefangen werden, was „Umschupfen“ heißt. Wer die meisten Steinchen in der Hand behält, darf beginnen, sobald ausgemacht ist, wie hoch gespielt wird. Die vereinbarte Endzahl richtet sich nach der Geschicklichkeit der Teilnehmer und liegt zwischen 200 und 1000.

Das Spiel besteht aus fünf Gängen. Hat ein Teilnehmer alle ohne Fehler durchgespielt, so kann er sich 50 anrechnen und sogleich fortfahren, bis er bei einem Gange einen Fehler macht, worauf der andere an die Reihe kommt. Fortgesetzt wird dann mit jenem Gange, der vorher mißlungen war.

## Der Einser

Der Spieler streut die Steinchen ähnlich wie beim Würfeln vor sich auf den Boden. Nun nimmt er eines davon und „schupft“ es in die Höhe. Schnell erfaßt er ein zweites und fängt dann das emporgeschupfte auf. Erhascht er es, so legt er, da er jetzt zwei Steinchen in der Hand hat, das erst beiseite. Nun wirft er das zweite Steinchen, das er noch in der Hand hat, empor, ergreift rasch das dritte und fängt das zweite noch im Fluge auf. Jetzt legt er auch das zweite Steinchen weg, wirft das dritte auf, ergreift das vierte und fängt das dritte. Das gleiche geschieht mit dem vierten und fünften Steinchen. Alles darf nur mit der rechten Hand gespielt werden. Gelingt er nicht, das geschupfte Steinchen aufzufangen oder während dessen Fluges das nächste zu erfassen, so hat der Spieler „gefehlt“ und sein Mitspieler kommt an die Reihe. Gelingt ihm der „Einser“ fehlerlos, so kann er sogleich weiter spielen.

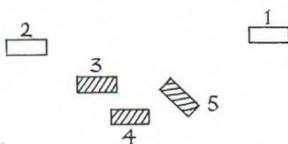
## Der Zweier



Der Spieler streut alle Steinchen wie zu Beginn wieder auf den Boden. Da er beim zweiten Gange zwei Steinchen auf ein Mal zu erfassen hat, – man nennt dies „rampfen“ (raffen) – so wählt er das entfernteste zum Schupfen. Nach der Zeichnung ist dies das Steinchen 5. Er wirft etwas höher, um zum Rampfen der Steinchen 1 und 2 genügend Zeit zu haben. Gelingt der Wurf, so hat er drei Steinchen in der Hand. Zwei legt er bei Seite; das dritte schupft er, rampft schnell die zwei letzten (3 und 4) und erhascht das geworfene.

## Der Dreier

Die fünf Steinchen werden abermals auf den Boden gestreut.



Eines wird geschupft, ein zweites rasch gerampft (es hat hier die Bezeichnung „Hex“) und das erste rasch gefangen. Nun legt man eines weg, wirft das zweite auf und rampft die übrigen drei sehr rasch, um rechtzeitig das aufgeworfene noch im Fluge zu erhaschen.

## Der Vierer

Jetzt werden die Steinchen nicht wie bisher ausgestreut. Der Spieler nimmt vier Steinchen in die Hand, faßt das fünfte mit Daumen und Zeigefinger und schupft es. Schnell legt er die vier nieder und fängt das letzte auf. Dieses wirft er nochmals in die Luft, nimmt die vier niedergelegten auf und fängt das noch fehlende dazu.

## Die Klunkhaksn

Der Spieler hat die fünf Steinchen in der Hand, wirft sie nur mäßig hoch und läßt sie auf den gestreckten Handrücken fallen. Bleibt keines darauf, so hat er gefehlt und muß den Gang, wenn er abermals an die Reihe kommt, wiederholen. Fällt nichts herunter, so schupft er die Steinchen in die hohle Hand um. Er hat das erste Spiel gewonnen, was 50 gilt. Bleiben nur ein bis vier Steinchen auf dem Handrücken liegen, dann schupft er diese um. Davon schupft er ein Stück, rampft die zuvor zu Boden gefallenem dazu und fängt das geschupfte. Auch auf diese Weise gewinnt er 50.

Wird vor dem Spiele vereinbart: „niks und öllas“ (nichts und alles), dann darf der Spieler auf keine Weise seinen Platz ändern, und beim Rampfen die nebenliegenden Steinchen nicht berühren. Er darf auch keine „Manderln“ schupfen, also ein Steinchen, das ihm während des Fangens aus der Hand springt, kein zweites Mal fangen. Auch das „Anbrennen“ ist verboten. Es ist nicht erlaubt, beim Zweier drei und beim Dreier vier Steinchen zu rampfen.

Das Spiel erfordert große Geschicklichkeit, die erst durch geduldiges Üben erlangt wird.

## G. Wasenschneidspiele

### 97. Wiesl, Wasl, dauma 's Grasl

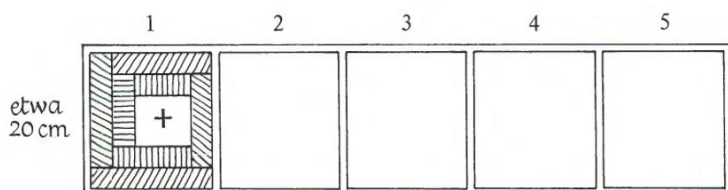
Es sind mindestens zwei Spieler erforderlich. Einem von beiden werden die Augen verbunden. Der andere hebt mit dem Messer ein rundes Stück Wasen aus, setzt es sorgfältig wieder ein und zieht mit der Messerklinge, die tief im Boden steckt, eine Rille mit ganz unregelmäßigen Windungen, bis er mehrere Meter vom Ausgangsorte, dem ausgehobenen „Wasl“, entfernt ist. Hier steckt er das Messer so in die Furche, daß die Schneide den Weg zurück weist.

Dann spricht er:

„Wiesl, Wasl, dauma 's Grasl,  
Wo 's Messa steckt, dò is's!“

Der bisher „eingeschaut“ hat, sucht nun mit dem Messer den Weg zurück zu fahren. Gelingt ihm dies richtig und kommt er dadurch in der Furche zum Ausgangsorte zurück, so wirft er mit dem Messer das ausgeschnittene Wasenstück aus der Grube.

### 98. Weingarten schneiden



+ Zielpunkt für das Messer, wenn die schraffierten Streifen bereits ausgehoben sind.

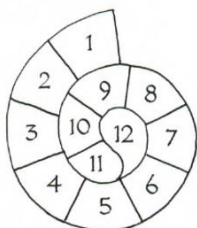
Durch Ausschneiden von schmalen Streifen wird auf dem Rasen (der für dieses Spiel nicht hoch gewachsen sein darf) ein Rechteck abgegrenzt. Dieses teilt man in so viele gleich große Teile, als Spieler vorhanden sind. Jeder erhält ein kleines Rechteck für sich. Einer nach dem anderen kommt zum Schneiden. Der Spieler faßt das Messer ähnlich wie einen Federstiel, aber nur mit Daumen und Zeigefinger und stößt es kräftig in die Erde, so daß es im Boden stecken bleibt. Er muß aber unbedingt in den Rasen seines Rechtecks treffen. Kommt er daneben oder fällt das Messer um, so gewinnt er mit diesem Wurf nichts. Bleibt das Messer dagegen stecken, so mißt er, wie tief es in den Boden eingedrungen ist. Dann schneidet er ebenso breit von seinem Rasenstück einen Längsstreifen ab.

Der Rasenstreifen wird immer vom Rande des Rechteckes genommen, abwechselnd von einer anderen Seite und nur auf eine geringe Tiefe ausgehoben. Der Rasenfleck wird so kleiner und kleiner, doch muß das Messer darin stecken und nicht etwa in einem bereits vertieften Streifen. Das Ausschneiden wird fortgesetzt,

bis jeder sein Feld leer hat. Bei wem zuletzt Rasen übrig bleibt, der muß zur Strafe auf allen Vieren mit der gesamten ausgehobenen Rasenmenge, die ihm die anderen auf den Rücken laden, eine Strecke weit fort kriechen. Die Länge der Strecke bestimmt, wer zuerst fertig war. Fällt beim Kriechen auch nur ein kleines Stück Rasen herunter (was unvermeidlich ist), so springt der Kriechende auf und davon, da die anderen nunmehr das Recht haben, ihn mit Erde und Rasen zu bewerfen. Erreicht er den „Weingarten“ und stellt sich in dessen Mitte, so ist er in Sicherheit und das Spiel beendet.

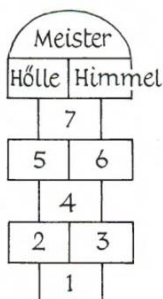
## H. Hüpf- und Hinkspiele

### 99. Schneckenhüpfen



Die Spieler zeichnen sich eine Schnecke auf den Boden und teilen diese dann in zwölf Kästchen ein. Der erste von ihnen hüpf (ohne Steinwurf) auf einem Beine vom ersten bis zwölften Felde, in dem er beide Füße aufstellen und rasten darf, und dann wieder zurück. Gelingt das, ohne einen Strich zu berühren, so erhält er ein Kästchen, das er mit seinem Namen bezeichnet. Darin darf er auf beiden Füßen stehen bleiben, während es die übrigen Spieler überspringen müssen. Wer einen Fehler macht, muß warten, bis er wieder an der Reihe ist und erhält erst ein Kästchen, bis er fehlerlos in einem Zuge hinein und heraus gehüpft ist. Wer zum Schluß die meisten Felder besitzt, hat gewonnen. Die Reihenfolge der Spieler wird vor Beginn ausgemacht.

### 100. Meisterhüpfen



Der erste Spieler wirft einen flachen Stein in das erste Kästchen, hüpf auf einem Beine hinein, beugt sich – nur auf einem Fuße stehend – nieder und hebt den Stein auf. Danach richtet er sich auf, dreht sich mit einem Sprunge um und hüpf wieder heraus. Weder durch den Stein noch durch den Sprungfuß darf ein Strich der Zeichnung berührt werden. Dann wirft er den Stein in das zweite Feld, hüpf wieder auf einem Beine in das erste, dann in Grätschstellung mit dem linken Fuße in 2, gleichzeitig mit dem rechten in 3. Sobald der Stein aufgehoben ist, wird mit einer Halbdrehung umgesprungen, so daß jetzt der linke Fuß in 3 und der rechte in 2 steht. Dann mit Hüpfen auf einem Beine durch 1 wieder heraus.

Nun wird der Stein in 3 geworfen und wie bei 2 gesprungen. Dann folgt der Wurf nach 4 und als Verlängerung zu dem vorigen der einbeinige Sprung in 4 und so sinn- gemäß fort. Im letzten Kästchen, „Meister“ genannt, darf er rasten. Der Spieler legt den Stein auf einen Fuß und trachtet, auf dem anderen durch alle Felder hüpfend, wieder heraus zu kommen. Im ersten Kästchen angelangt, wirft er das Steinchen mit dem Fuße hoch und fängt es mit der Hand. Jetzt muß er noch einmal um den ganzen Bau hüpfen.

Es folgen nun andere Aufgaben, die durch alle Felder hindurch gehen, wie blind gehen, oder blind hüpfen, wobei nur im obersten Felde die Augen geöffnet werden dürfen. Wer dreimal alles erfüllt hat, ist Meister.

### 101. Leiter

Der Stein wird in das erste Feld geworfen und, auf einem Beine hüpfend, wieder heraus geholt. Danach in das zweite und so fort wie beim Meisterhüpfen, jedoch immer nur auf einem Fuße. Als nächste Aufgabe gilt es, das Steinchen mit dem Fuße vor sich her zu stoßen, ohne daß es auf einem Strich liegen bleibt oder diesen ein Fuß berührt. Schließlich wird es auf einem Fuße durchgetragen.

7	8	9	10	11	12
6	5	4	3	2	1

# I. Ratespiele und Verschiedenes

## 102. Güldl einlegen

Die Spieler setzen sich im Kreise nieder, nur einer, der durch Auszählen zum Güldl-Einleger bestimmt worden ist, bleibt außerhalb des Ringes. Er nimmt einen kleinen Gegenstand, der als „Güldl“ (d. h. etwas Goldenes) bezeichnet wird, geht damit auf einen aus dem Kreise zu und läßt es aus seinen gefalteten Händen in die des anderen gleiten, wobei er spricht:

„Ich leg' dir ein schön's Güldl ein. Sag nicht ja, nicht nein, nicht weiß, nicht schwarz, nicht Nadel, nicht Zwirn, nicht hinter'm Türl, nicht vor'm Türl!“

Darauf versucht er, das angesprochene Kind durch geschickt gestellte Fragen zu verleiten, bei der Antwort eines der verbotenen Worte zu verwenden, worauf mit ihm die ganze Runde lauert. Macht der Angeredete einen Fehler, so muß er ein Pfand geben und den „Güldl-Einleger“ ablösen. Macht er keinen Fehler, so versucht der Einleger es beim nächsten und übernächsten und so fort, bis endlich einer das Verbot übertritt. Hat er die ganze Runde jedoch erfolglos abgefragt, so muß er selbst ein Pfand geben, wird dafür aber abgelöst. – Das Spiel wird zu allen Jahreszeiten, im Freien und in der Stube, geübt.

## 103. Das hölzerne Mandl

Die Spielenden sitzen im Kreise. Einer beginnt, indem er einen Schlüssel oder einen anderen Gegenstand dem Nachbarn weiterreicht und dabei spricht:

„Das ist der Schlüssel vom Schloß vom Türl vom Tor vom Haus vom Hölzernen Mandl!“

Der nächste übernimmt den Schlüssel und reicht ihn mit den Worten weiter:

„Das ist das Bandl vom Schlüssel vom Schloß vom Türl vom Tor vom Haus vom Hölzernen Mandl.“

Der nächste im Ringe setzt fort und spricht dabei:

„Das ist die Maus, die genagt hat am Bandl vom Schlüssel vom Schloß vom Türl vom Tor vom Haus vom Hölzernen Mandl.“

So verlängert und erschwert sich der Spruch weiter, bis endlich heißt:

„Das ist der Metzger, der geschlachtet hat den Ochsen, der gesoffen hat das Wasser, das gelöscht hat das Feuer, das gebrannt hat den Prügel, der geschlagen hat den Hund, der gebissen hat die Katze, die gefressen hat die Maus, die genagt hat das Bandl vom Schlüssel vom Schloß vom Türl vom Tor vom Haus vom Hölzernen Mandl!“

Wer sich verspricht und einen Fehler macht, muß ein Pfand geben.

## 104. Alles, was Flügel hat, fliegt

Die Spielenden setzen sich in der Runde und legen beide Zeigefinger auf den Tischrand. Einer spricht laut, wobei alle, links und rechts abwechselnd, mit dem gestreckten Zeigefinger leicht aufklopfen:

„Alles, was Flügel hat, fliegt.“

Beim letzten Worte hebt er rasch die Hände mit gestreckten Zeigefingern etwa in Augenhöhe und alle anderen folgen seinem Beispiele. Dann werden die Finger wieder aufgelegt, und unter abermaligem Klopfen heißt es z. B.: „Die Lerche fliegt“, und wieder heben alle hoch. Das müssen sie auch tun, wenn es heißt: „Die Wespe fliegt“, oder „Die Fledermaus fliegt“. Folgen sie jedoch dem Beispiele des Vorsprechers auch bei den Worten: „Die Maus fliegt“, so müssen sie ein Pfand geben, was auch jeder tun muß, der bei der Nennung eines fliegenden Wesens die Finger auf dem Tische läßt.

## 105. Stirbt der Fuchs

Die Spielenden sitzen in der Stube beisammen. Der erste nimmt ein Hölzchen, zündet es an einem Ende an, fächelt damit schnell hin und her, daß es noch glimmt und ruft dabei:

Stirbt der Fuchs,  
So gilt's sein' Balg;  
Lebt er lang,  
So wird er alt.

Darauf reicht der Sprecher das glühende Hölzchen dem nächsten, der es ihm gleich tut. Das geht so fort, bis bei einem das Glimmen erlöscht, der dann zur Strafe mit dem verkohlten Holz einen Strich auf die Stirn erhält.

## 106. Pfänder auslösen.

Als Abschluß zahlreicher Spiele (z. B. „Güldl-Einlegen“, „Hölzernes Mandl“) geht es an das Auslösen der Pfänder. Meist übernimmt dies einer, der selbst keinen Einsatz geben mußte. Er erfaßt einen eingesetzten Gegenstand, aber so, daß es die anderen nicht sehen und fragt: „Was soll das Pfand in meiner Hand?“ Darauf machen die übrigen Vorschläge. Sobald man sich geeinigt hat, zeigt er das Pfand her, dessen Eigentümer nur durch Erfüllung der eben vereinbarten Bedingung wieder in den Besitz des Gegenstandes gelangt. Gefordert wird z. B.

Ein Lied singen  
Ein Rätsel aufgeben  
Mit der Stirne an der Tür herunterfahren  
Auf einem Beine hüpfen.  
„Polnisch beichten“.

Der Eigentümer des eingesetzten Stückes muß mit verhaltenen Augen antworten, während hinter seinem Rücken unter kennzeichnenden Gebärden die Frage gestellt wird: „Wie oft hast du das getan?“ (Z. B. Weinen, Lachen, Gesichter schneiden usw.) Nachher erfährt er, worauf er geantwortet hat.

„Testament machen“

Wie das vorige ausgeführt, nur daß die Frage lautet: „Wem vermachst du das?“

„Gassen laufen“ (Salzergassen)

Der Auslösende muß durch die Gasse der in zwei Reihen einander gegenüber stehenden Gespielen laufen, wobei ihm jeder einen Schlag versetzt.

„Jedem etwas Angenehmes oder Grobes sagen“

Manchmal wird auch so ausgelöst, daß einer mit verbundenen Augen bestimmt, was der Besitzer des vorgezeigten Stückes tun soll.

### 107. Blinde Kuh.

Kreis: „Blinde Kuh, wir führen dich!“

Kuh: „Wohin?“

„In's Nachbarn Stall.“

„Was tu ich dort?“

„Fressen.“

Ich hab ja keinen Löffel.“

„Such dir einen!“

Die „Blinde Kuh“ steht mit verbundenen Augen in der Mitte des lockeren Kreises. Mit den letzten Worten, die das Zwiegespräch abschließen, geben ihr die Kinder einen leichten Stoß, zupfen und necken sie, bis sie eines gefangen und erkannt hat, das dann ihre Stelle einnimmt.

### 108. Brein schmecken.

Die Spieler stehen im Kreise (oder in einer Reihe) und jedes hält die flachen Hände zusammen. Einer steht in der Mitte und hält zwischen seinen Händen ein Steinchen oder Ringlein, geht von einem zum anderen und tut so, als ob er ihm das Steinchen in die Hände streichen würde, was er schließlich bei einem wirklich tut. Nachdem er weiter eingestrichen hat, ruft er den „Breinschmecka“, der abseits steht.

Breinschmecka kimm,

Schleck's, peck's Häferl aus.

Der Breinschmecker kommt herbei und sieht bei einem Spieler nach, ob in dessen Händen das Steinchen verborgen ist. Hat er falsch geraten, so darf er es noch bei zwei anderen versuchen. Erwischt er den Richtigen, so muß dieser ihn ablösen, wenn nicht, wird er nochmals „Breinschmecka“.

### 109. Guten Morgen, Frau Müllerin!

Ein durch Auszählen bestimmtes Kind ist die Müllerin. Die anderen beraten abseits, welches Handwerk sie der Müllerin durch stummes Nachahmen kennzeichnender Bewegungen zu erraten aufgeben wollen. Dann kommen sie zu ihr und es entspinnt sich ein Zwiegespräch:

„Guten Morgen, Frau Müllerin!“  
„Wo seid ihr her?“  
„Von Kriksen, Kraksen, Stranawaksen.“  
„Wòs hòbts denn gstohln?“  
„A Häferl voll Sòlm.“ (Salbe)  
„Wòs mehr?“  
„A Häferl voll Schmeer.“  
„Zeigt euer luckats Hòndwerk her!“

Jetzt führen sie die besprochenen Bewegungen vor. Errät die Müllerin danach das Handwerk, so läuft sie den Enteilenden nach, um einen Spieler zu fangen, der ihr Nachfolger wird.

### 110. Richter, Kläger, Schläger, Unschuld, Dieb.

Die fünf Spieler schreiben auf einzelne Zettel die Bezeichnungen Richter usw. Dann wirft einer die eingerollten Zettelchen hoch und jeder nimmt sich rasch einen. Wer durch das Los Richter, Kläger oder Schläger geworden ist, gibt dies sogleich bekannt, während die beiden anderen abseits gehen, ohne zu verraten, wer der Dieb ist.

Der Kläger tritt vor den Richter und beginnt das Zwiegespräch:

Herr Richter, i kumm klagn!

Was is gschegn?

G'raft und g'schlagen!

Wer und wer?

Der und der! (Dabei zeigt er auf einen der beiden Verdächtigen).

Führts mir denjenigen bei der Nasen her!

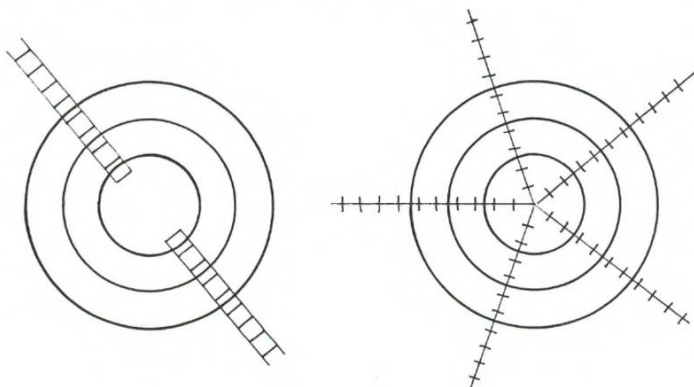
Darauf holt der Kläger einen herbei, der seinen Zettel dem Richter übergeben muß. Ist es der Dieb, so erteilt ihm der Schläger die vom Richter bemessene Strafe, ist es die Unschuld, so wird der Kläger bestraft. Als Strafen gelten: harte und weiche Schläge, „Knödelreiter“, Faustpoltern über den Rücken usw.

### 111. Nullerl fahren.

Es gibt hiefür nur zwei Spieler. Sie zeichnen auf einer glatten Unterlage mit vier Strichen das Spielfeld. Die Fläche muß so beschaffen sein, daß man auf ihr leicht dieses Feld mit Kreide zeichnen und die Zahlen ebenso leicht löschen kann. Nun nimmt ein Spieler in eine Hand ein Steinchen oder einen anderen kleinen Gegenstand, tauscht ihn hinter seinem Rücken zwischen beiden Händen mehrmals hin und her und hält dann seinem Spielgefährten geschlossen beide Hände zum Raten hin. Trifft der andere die Hand mit dem Gegenstande, so darf er mit der Zahl eins spielen, wenn nicht, hat er das Nullerl und der andere den Einser. Die Zahlen werden einzeln in die Felder geschrieben. Wer seine drei Zeichen in ein waagrechtes oder senkrechttes Feld bringen kann, hat gewonnen. Versetzt er sein Zeichen in ein leeres Feld, so muß er es dafür in einem bisherigen Felde löschen.

## 112. Himmelfahren

Auf einer Tafel oder einfach auf Papier werden drei Kreise mit gemeinsamem Mittelpunkt gezeichnet. Jeder Spieler zeichnet von seiner Stelle aus eine Leiter, die bei allen Teilnehmern die gleiche Anzahl von Sprossen hat. Wer an der Reihe ist, muß raten, in welcher Hand ein anderer einen Knopf oder ein Stück Kreide verbirgt. Errät er es, so darf er seine unterste Sprosse auslöschen. Das Spiel dauert so lange, bis einer alle Sprossen hat löschen dürfen und „im Himmel ist“.



## 113. Rolle, rolle Gersten

Zwei Spieler stehen Rücken an Rücken mit gegenseitig verschränkten Armen. Sie bücken sich abwechselnd vor und heben dabei den anderen auf. Während des Vorbeugens sprechen sie abwechselnd die Sätze, nur „Sitz ma uns nieda!“ und „Steig ma auf in Gotts Näm!“ sprechen beide gemeinsam.

Rolle, rolle Gersten.  
Für wen rollst du's denn?  
Für meine Gäst.  
Wòs sand deine Gäst?  
Drei bucherne Äst.  
Wänn kommen s' ham?  
Am Sãmsta auf d' Nòcht.  
Wòs bringen s' da?  
A Apferl.  
Wòs is in' Apferl?  
A Kerndal.  
Wòs is in' Kerndal?  
A Kaserl.  
Wòs is in' Kaserl?  
A Wasserl.

Wòs is in' Wasserl?

A Fischerl.

Wòs is in Fischerl?

An Herrn sei Tischerl.

Sitz ma uns nieda!

Dabei setzen sie sich gleichzeitig auf den Boden. Dann bemühen sie sich, wieder aufzustehen und sagen einleitend:

Wo is da Herr?

Auf da Stör.

Wo is d'Frau?

In Hieflau.

Und 's Kind?

In Rãm.

Steig ma auf in Gottes Nãm!

#### 114. Figuren werfen

Das Spiel wird meist auf einer Wiese geübt. Ein größeres Kind faßt der Reihe nach die anderen an einer Hand, dreht sich rasch um sich selbst und läßt dann plötzlich los. Das andere Kind nimmt aus der Bewegung heraus eine seltsame Stellung ein und verharret so. Zum Schlusse sieht der Hauptspieler nach, wer von allen die schönste Gestalt angenommen hat, und dieser löst ihn ab.

#### 115. Leise Schritte

Die Spieler stellen sich bis auf einen nebeneinander auf. Wer dazu ausgezählt worden ist, geht an das andere Ende des Spielfeldes und bleibt dort mit abgewendetem Gesichte stehen. Die übrigen versuchen nun, sich ihm mit leisen Schritten zu nähern. Er wendet sich von Zeit zu Zeit plötzlich um, worauf alle trachten, rechtzeitig stehen zu bleiben. Sieht er jemanden während des Vorwärtsbewegens, so muß der Ertappte zur Ausgangsstellung zurück. Wer ihn zuerst erreicht, hat gewonnen und löst ihn ab.

#### 116. Den Letzten geben

Wenn nach dem Fangerlspiel alle auseinander gehen (oder abends, wenn sich die Gespielen trennen), sucht einer dem anderen mit den Worten „Du hast den Letzten“ einen Schlag zu geben, den dieser weitergibt. Das setzt sich solange fort, bis nur noch einer übrigbleibt, der „Letzterlmann“ heißt.

Nach einer zweiten Spielart läuft ein Knabe einem anderen nach und sucht ihn mit einem kurzen Stäbchen zu berühren, wobei er sprechen muß:

Schlòg mein Letzterl àn di' àn,

Bis i' nimma renna kànn;

War'st bessa gloffà,

So hätt i' di' net 'troffa!

Dann ruht er aus, und der Berührte setzt in der gleichen Weise fort. Bleibt schließlich nur noch einer übrig, so wird dieser als „Letzterlmänn“ verspottet.

## Anmerkungen

1. Heidi, mein Kinderl. Um Wien, 1830. R. **Preiß**, der Herausgeber des Wandervogel-Singbuches „Unsere Lieder“, hat es von seiner Mutter übernommen. Das verhältnismäßig selten bezeugte Lied hat mit einer einfacheren Singweise auch K. **Liebleitner** in der Gegend von Ödenburg aufgezeichnet (**Riedl-Klier** Nr. 71) und Eugen **Frischauf** in der Eggenburger Gegend nachgewiesen.
2. **Heidi, Heidi**. Mit geringen Abwandlungen in Niederösterreich verbreitet. Für das Burgenland siehe **Riedl-Klier** Nr. 56–64.
3. Schlöf, mein Kinderl, schlöf. **Ziska-Schottky**, Österr. Vld., I. Vermischte Lieder in der Wiener Mundart, Nr. 2. Einige n. ö. Varianten angeführt bei D. **Hummel** Nr. 853; **Riedl-Klier** Nr. 3–34. **Böhme** 1 ff.
4. Hiatabam, Südl. Niederösterreich.
5. Pösch Handerl. Mit geringen Abweichungen sehr häufig.
6. Bauer, Bäurin, Knecht, Dirn; sehr verbreitet. **Riedl-Klier** Nr. 181–183.
7. Der is ins Wössa gfölln; mit Abwandlungen, bes. in der letzten Zeile, einst sehr beliebt. **Riedl-Klier** Nr. 192–196.
8. Das ist der Daumen. Mit Abwandlungen in der letzten Zeile, sehr häufig, auch schriftlich gefördert.
9. Viertel unter dem Manhartsberg, auch mit dem Anfang „I' rühr', i' rühr' an Brein“. Bis Wien und sonst bekannt.
10. Viertel unter dem Manhartsberg, auch sonst.
11. Häufig, auch bis Wien bekannt. Es wird jeweils der Name des Kindes eingesetzt.
12. Südliches Niederösterreich, auch sonst.
13. Auch mit der vermutlich ursprünglicheren Zeile „da Pföff is kränk“, sehr verbreitet.
14. Mit geringen Abweichungen sehr häufig.
15. Der bekannteste Knieretereim, schriftlich gefördert.
16. Viertel unter dem Manhartsberg und sonst.
17. Viertel unter dem Manhartsberg und sonst.
18. Sehr verbreitet, auch in Wien üblich gewesen.
- 19.–24. Die vielen Liedchen, mit denen der Marien- oder Sonnenkäfer zum Fliegen aufgefordert wird, haben wie die verschiedenen Namen eine bestimmte landschaftliche Verbreitung. Vgl. hiezu K. **Haiding**, Der Marienkäfer.
25. Viertel unter dem Manhartsberg, auch sonst, z. B. in verschiedenen Abwandlungen bei **Wurth-Blümml** S. 97 f.
26. **Wurth-Blümml** S. 98, aus Siegenfeld, Bzk. Baden.
27. **Wurth-Blümml** S. 98.
28. **Wurth-Blümml** S. 98, aus Trumau.
29. Kickericki. Viertel unter dem Manhartsberg.
30. Kuchl, Kuchl, kühr aus. Mit geringen Abwandlungen häufig.
31. Kuchl, Kuchl, Vürhaus. Ebenfalls mit Abwandlungen häufig.
32. Wau, wau, wau. Bzk. Korneuburg.
33. Wia i' furt bin. Viertel unter dem Manhartsberg, auch sonst.
34. Höb mein Kidl z'rissn. Durch Dir. Erwin Sauer, Orth a. d. Donau.
35. Südliches N. Ö.
36. Südliches N. Ö.
37. Schmetterling setz di'. Wien, auch sonst häufig, auch mit der Benennung „Babla, Babla, setz di'!“
38. Rot und blau. Spruch, um den Truthahn zu reizen. Einst recht häufig, besonders im Burgenland.
39. Spiele mit Kastanien. Durch E. **Sauer**.

40. Spiele mit Löwenzahnstengeln. Sehr verbreitet. Der aufgeschlitzte Stengel wird in den Mund genommen und während des Spruches „rührend“ bewegt. Heute ist in Straßennähe davon abzuraten, und der Stengel besser in Wasser zu geben. **Blümml-Höfer** Nr. 32, **Riedl-Klier** Nr. 1250–1252.

41. Gritscherl. Durch E. **Sauer**. Einst sehr verbreitetes Spielzeug, auch als „Nußschnapperl“, im Rheinland als „Nospeker“ bekannt (**Nießen**, Volksbotanik S. 137).

42. Spinnradl. Von Prof. Franz **Maresch** aus der Gegend von Loich; einst sehr geläufig, auch in Wien gespielt. Nachweise bei **K. Haiding**. Das Spielbild Pieter Bruegels S. 60, besonders **J. Nießen**, S. 113.

43. Anfertigen der Weidenpfeifen. Mündlich aus dem Bezirk Korneuburg. Auch an vielen anderen Orten ähnlich hergestellt.

44. Bastlösesprüche. Kottaun. Im Jahre 1908 von Dr. E. **Frischauf**, Eggenburg an das Niederösterreich. Volksliedarchiv eingesandt. Mappe 39. Durch Frau Dr. Gerlinde Haid und Frau Elisabeth Zoder übermittelt.

45. Frühwärts, Post Thaya, 1907 von Andreas **Pomesberger** eingeschickt. N. Ö. Volksliedarchiv, Mappe 159, wie Nr. 44.

46. H. **Mose**, Kinderreime beim „Pfeiferl machen“ im n. ö. Schneeberggebiete, S. 77 f.

47.–48. Nach E. **Sauer**.

49. **Vernaleken-Branky**, S. 127, Nr. 66. Auch sonst häufig ganz ähnlich.

50. Springt da Hirsch, häufig. Ähnlich bei **Wurth-Blümml** S. 112 f.

51. **Wurth-Blümml** S. 113.

52. **Vernaleken-Branky** S. 110.

53. **Wurth-Blümml** S. 82 f.

54. Auszählspiele

a) Wien 1926; meist ist von einem „ströbernen“ (strohenen) Hütlein die Rede, doch stimmen mit unserer Lesung solche aus Tirol, Bayern und Salzburg überein.

b) Deutsch-Haslau, Bzk. Bruck a. d. Leitha, 1934.

c) Wien, vor 1930; die „unverständlichen“ Auszählspiele sind in den kindlichen Spielgemeinschaften sehr beliebt. Bestimmend ist dabei nicht zuletzt die Freude an Klang und Rhythmus. Teilweise handelt es sich um ursprüngliche Zahlworte, vieles ist sehr verändert und dadurch sinnlos geworden. Auch Sprüche aus ganz anderen Zusammenhängen haben die Kinder für ihre Auszählspiele verwertet und dabei oft arg zerpfückt.

d) Wien, vor 1930; in Abweichungen weit über Österreich hinaus üblich.

e) Bruck a. d. Leitha 1933; ähnliche Wendungen sehr beliebt.

f) Bruck a. d. Leitha 1932. Auch mit der Einleitung „Der Herr“, „Hansli“ oder „Adam“ üblich und gelegentlich mit dem Spiele „Vögel raten“ verbunden.

g) In Niederösterreich und weit darüber hinaus mit verschiedenen Abwandlungen einst sehr verbreitet. Ollern 1932, doch schon mit dem schriftsprachlichen Ersatz „Pferd“ für das (auch sprachlich bessere) mundartliche „Roß“. In älterer Überlieferung auch mit der Einleitung „Mein Vater ist ein Radelmacher“ gebräuchlich. Der heute immer mehr als Handwerker zurücktretende Wagner hieß in manchen Gegenden seines am schwierigsten herzustellenden Meisterstückes auch „Rader“ oder „Rademacher“, was auch in Familiennamen nachlebt. In Oldenburg und Flandern muß derjenige, der bei einem ähnlichen Auszählspiel die Zahl zu nennen hat, dabei die Augen schließen.

h) Ober-Schotterlee, aufgez. v. Ada **Noggler**.

55. Vögel raten

Deutsch-Haslau. Die Ausführung wurde nach einer ähnlichen Spielform des nahen Bruck a. d. Leitha und anderer Orte des gleichen Bezirkes ergänzt. Das über weite Gebiete Europas verbreitete Spiel ist mit den beiden folgenden und anderen Stücken dieser Sammlung verwandt. **K. Haiding**, Kinderspiel und Volksüberlieferung, S. 74 ff. Burgenländische Seitenstücke **Riedl-Klier** Nr. 3413–3416.

56. Leinwand verkaufen.

Göttlesbrunn 1932, hier die Bezeichnung des Gegenspielers nach anderen Varianten geändert. Verwandte niederdeutsche Spiele weisen enge Beziehungen bis nach England auf. Zu den größeren Zusammenhängen **K. Haiding**, Kinderspiel und Volksüberlieferung, bes. S. 82–96 und 138 ff. Burgenländische Seitenstücke **Riedl-Klier** Nr. 1317–1321.

## 57. Der Lampldiab

Klein-Baumgarten. In anderen niederösterreichischen Orten sitzen die Lämmchen in einer Reihe. Der Fleischhackersknecht holt eins nach dem anderen in sein Versteck. Zum Schlusse verbirgt er sich unter den gestohlenen Tieren wie beim „Leinwand-Verkaufen“, und der Schäfer sucht ihn. Das Zuhalten der Augen deutet an, daß der Hirt schläft, in manchen Orten liegt er daher auf dem Boden. Auch die Böhmerwalddörfer, die mit Teilen des Bayrischen Waldes, Ober- und Niederösterreichs ein Rückzugsgebiet dieses Spieles bildeten, hatten bis zur Aussiedlung Spielformen erhalten, die mit der Rückgewinnung abschließen. Es bestehen bedeutensame Anklänge an nord- und osteuropäische Spiele der Erwachsenen, in Westdeutschland ist das Spiel schon aus dem 16. Jahrhundert bezeugt.

## 58. Brot böcha

Merkersdorf. Die gleiche Sitzart findet sich im verwandten niederdeutschen Spiel von Mutter Rose oder Frau Gode, in Schwaben stehen die Kinder hintereinander (Meier Nr. 386). In schwedischer Volksüberlieferung war es noch im vorigen Jahrhundert ein Spiel der Erwachsenen, auch sonst im Baltikum. Besonders reichhaltige Formen waren bis zur Aussiedlung bei den Bauern- und Holzhackerkindern der deutschen Böhmerwalddörfer üblich. Das „Brot-Böcha“ wird auch bei einem Handtellerspiel mit dem Kleinkinde nachgeahmt oder wenn man das Köpfchen des Kindes ähnlich bewegt, wie dies beim Gruppenspiel der Bäcker mit den Köpfen seiner „Brote“ tut.

## 59. Die wilde Dirn

Göttlesbrunn. Das Spiel heißt auch „Die lausige Dirn“, „Die schlampige Köchin“ oder (in Kleinschweinbarth) „Frau Wawerl“. Zuweilen tritt nicht nur eine sich verstellende Dirn auf, sondern es kommen mehrere in verschiedener Aufmachung. Dem wandelbaren Wesen entsprechen auch die Speisen. Das in seiner Ausbreitung verhältnismäßig begrenzte Spiel ist auch aus der Schweiz (G. Züricher, Kinderspiele im Kanton Bern Nr. 983) und aus Schwaben (E. Meier, Nr. 429) bezeugt.

## 60. Mutter, derf i' in Gört'n gehn?

Hausbrunn, Bzk. Mistelbach. Nach dem Spielbeginne zu schließen, müßten die Kinder eigentlich für das verbotene Jagen der Hühner bestraft werden, wie sie ähnlich entgegen den Weisungen des Wassermannes die Gänse scheuchen (Unten Nr. 75). In Spielformen anderer Landschaften kommt dies auch im Gespräch zum Ausdruck: „Mutter die Glocken läuten.“ „Warum?“ „Der Hahn ist tot.“

In Niederösterreich ist dieser Zug anscheinend verloren gegangen, und die Kinder werden bestraft, weil die der Mutter böse Dinge mitbringen und nur dem Vater gute. Zuweilen bringt ein Teil von ihnen gute Speisen, ein Teil üble Speisen mit. In diesem Sinne ist die letzte und entstellte Antwort der Kinder berichtet.

## 61. Das Butterfaßl

Aus Prinzensdorf an der Zaya. Das „Butterfaßl“ wird ähnlich in ganz Niederösterreich und weit darüber hinaus gespielt. (Wehrhan, Frankfurt, bes. Nr. 3443). Die Hexe steht nach dem Volksglauben mit der Butter in bedeutsamer Beziehung.

## 62. Mülihäferl umstößn

Ginzersdorf. Nach anderen Spielformen wirft die Dirn die Mülihäferln um und schiebt die Schuld auf den Kater. Vereinzelt tritt auch ein Hahn als Wächter aus, der kräht. Die Häferln werden so lange umgestoßen, bis die Hausfrau die Katze dabei ertappt. In Schwaben singen die Mülihäferl: „Mutter, d' Katz hat d' Milch umgeschütt! (E. Meier Nr. 371). Gewöhnlich enthalten die Häferl keine Speisen, sondern ihrem Namen entsprechend, nur Milch, weshalb nicht nur einzelne, sondern alle umgestoßen werden. Zum Abschluß wird die Katze gefangen und scheinbar getötet.

## 63. Die goldene Brücke

Prinzensdorf an der Zaya. Geringe Änderungen wurden nach einer zweiten Spielform aus dem gleichen Orte und Entsprechungen anderer Dörfer vorgenommen. Der Ausdruck „Feuer reißen“ findet sein Gegenstück in westdeutschen Kinderspielen, in denen „Feuer“ gerufen wird, sobald eine Schar die andere über die Grenze zu ziehen vermag.

Dieses einstige Festspiel der Erwachsenen ist durch viele Aufzeichnungen von Island bis Italien, von England bis in die Ukraine, ja selbst darüber hinaus, bezeugt. Vgl. auch F. M. Böhme, II, S. 522-538. K. Haidig, Volksspiel und Volkserzählung S. 106. H. F. Feilberg hat schon 1905 in seiner Zusammenstellung 157 Varianten aus Europa angeführt.

64. Es sitzt a ölte Wedahex

Drasenhofen. Entgegen anderen Spielformen hieß es hier: „Niks öls Zucka und Kaffee.“ – Das einst über das deutsche Sprachgebiet hinausreichende Spiel war in der vorliegenden Sonderausprägung von Südmähren bis Tirol und in den volksdeutschen Siedlungen Ungarns üblich. Die „Wedahex“ wird auch als „alte Witwe“ oder als „Bruathenn“ bezeichnet.

Verwandt damit ist das Singspiel von der „Schwarzen Köchin“, das in seinen niederdeutschen und niederländischen Fassungen noch die in der Mitte befindliche Hauptgestalt, der „Wedahex“ oder „Bruathenn“ entsprechend, kennt. Die auch bei uns bekannte, schriftlich geförderte Form hat die Hauptgestalt verloren, so daß die zuletzt übrig gebliebene deren Stelle einnimmt. K. **Haiding**, Kinderspiel und Volksüberlieferung, bes. S. 16–20.

65. Ringel, Ringel Wurm.

Jedenspeigen. Einschließlich der in den vorhergehenden Anmerkungen erwähnten Formen liegt hier der Teil eines einst vielfältigen Volksspieles vor.

66. Florian

Das Singspiel wird mit geringen Abweichungen fast in ganz Niederösterreich so getanz. Aufzeichnungen aus anderen Gegenden bilden den Übergang zu den beiden vorherigen Spielen. Die einstige Geltung des Spieles klingt noch in dem Bericht nach, der dessen Ausführung im Harz zur Sonnwend beschreibt, wobei um Tannenbäume getanzt wurde, die mit bemalten Eiern und Blumen geschmückt waren.

67. Es kommt ein Mann von Ninive

In ähnlicher Aufführung, gelegentlich auch mit dem Anfange „Es kommen drei Männer“ (Frauen) in ganz Niederösterreich bekannt. Manchmal werden die Mädchen aus zwei gegensätzlichen Ländern weggeholt. Das Spiel gehörte einst weit über das deutsche Sprachgebiet hinaus zur festlichen Unterhaltung der Erwachsenen. K. **Haiding**, Kinderspiel und Volksüberlieferung S. 66–77 und 125–129; F. M. **Böhme**, II, S. 508–521.

68. Die Königin geht auf Reisen

Mit geringen Abweichungen einst in Wien, ferner in den Bezirken Hollabrunn, Tulln, Neunkirchen, St. Pölten und Gänserndorf üblich. Über verwandte europäische Spiele K. **Haiding**, Kinderspiel und Volksüberlieferung, S. 16–22.

69. Es regnet auf der Brücke

Hausbrunn. Das Tanzspiel hat sich in dieser Ausführung bereits weit von der ursprünglichen Fassung entfernt. Als Reigentanz der Erwachsenen ist es bruchstückhaft aus dem Jahre 1540 überliefert. Das Tanzspiel „Grünes Gras“ war damit ursprünglich nicht verbunden, sondern ist in veränderter Ausführung angehängt worden, was durch den Reim begünstigt war. In der Steiermark verband sich „Grünes Gras“ mit dem Schwabentanze und wurde so noch um die Jahrhundertwende von der erwachsenen Jugend getanzt. F. M. **Böhme**, II, Nr. 170–179.

70. Blauer, blauer Fingerhut

Prinzendorf an der Zaya. Auch andere Singtänze werden mit einem Kusse beschlossen, so in örtlichen Ausprägungen der schon erwähnte Reigen „Grünes Gras“ oder „Hier ist grün“ und das später umgebildete Tanzspiel „Trauer über Trauer, hab' verloren meinen Schatz“. **Böhme**, II, Nr. 201, 213. Zu geschlossenen geselligen Veranstaltungen der Erwachsenen ist der im Kreise gespielte „Polsterl“ – oder „Kissentanz“ üblich geblieben, bei dem die Küssenden niederknien, wie dies auch in anderen Tanzspielen üblich ist (**Zoder**, Österreichische Volkstänze I).

71. Ringa, Ringa, Reia

Göttlesbrunn. Dieses Tanzspiel der Jüngsten war in vielfältigen Abwandlungen üblich, wurde jedoch durch den zwar der Volksüberlieferung entstammenden, jedoch schriftlich geförderten Reim „husch, husch, husch“ auf weite Strecken vereinheitlicht. F. M. **Böhme**, II, Nr. 41–87, **Riedl-Klier** Nr. 3088–3103.

72. Teller reiben

- a) Weit verbreitet, bis in die Gegenwart üblich
  - b) **Wurth-Blümmel** S. 116, Nr. 10 a, Grub, Bzk. Mödling.
- F. M. **Böhme** Nr. 506, **Vernaleken-Branky** S. 40.

73. Grösa, grösa, Weinba'

Herrenbaumgarten. Mädchen und Knaben beteiligen sich gleicherweise an dem Spiele. In anderen Orten endet es erst, bis alle gefangen sind. Nach schlesischen Seitenstücken wird es als „Schoten-Stehlen“ aufgefaßt. Die Erbsendiebe singen:

„Ruppe, Ruppe Schut'n  
D'r Heger höt's verbut'n.“

In Tirol höhnen die Diebe den Saltner (Weingartenhüter):

„Saltner, haun, haun,  
Die Kästen (Kastanien) sind braun,  
Die Weimbar (Weinbeeren) sind süß.“

Einen ähnlichen Aufbau besitzen Spiele, in denen gleichfalls die zwölf Stunden aufgezählt werden, nach denen das böse Tier oder der Wolf kommt. **Grimm** und andere haben darin die zwölf Weltstunden sehen wollen, nach welchen der alles verschlingende Höllenvolf erscheint. F. M. **Böhme**, II, Nr. 427c.

#### 74. Widerliwaderli

Wechselgebiet. R. **Weissenhofer**, Jugend- und Volksspiele S. 54 f. Heute, dank schriftlicher Förderung einer Spielform, zumeist als „Plumpsackspiel“ bezeichnet, während die landschaftlichen Formen noch oft den Fuchs erwähnen. Von diesem ist auch die Rede in niederdeutschen Spielformen, die einst um das Osterfeuer üblich waren und bis 1895 bei den „Sunawendgausen“, am Tage nach Sonnwend im Pongau. Zur Vielfalt des Spieles F. M. **Böhme**, Nr. 364. – Zu dem in Reimen häufigen i-a-Wechsel L. **Schmidt**, Lirum larum Löffelstiel; vgl. z. B. auch E. **Meier** Nr. 387 Gigede, Gagede.

#### 75. Wassermann

Schrattenberg. In Niederösterreich heißt das Spiel auch „Wassermaus“, „Kroderl, derf ma uns is Firterl (die Schürze, Vortuch) wösch'n?“, „Haifisch und Matrose“, „Teiferl im Gröbm“, „I bin auf deiner Graniz!“ Es bestehen Beziehungen zum Weingartenhüter (Nr. 73).

Nach der Sage hat der Wassermann nur in seinem Reiche Gewalt. Er lockt die Menschen an das Wasser und zieht sie hinab. Außerhalb des Wassers ist er machtlos. Auch im Spiele kann er geschlagen werden, wenn er seinen Bereich verläßt. Wassermannssagen knüpfen sich in Niederösterreich an viele Brunnen und Wasserläufe, ja sogar an die Ziegelteiche der Wiener Vorstädte. Th. **Vernaleken**, Mythen S. 168; dazu K. **Haiding**, Sagenschatz, Anm. zu Nr. 37.

#### 76. Lamperlspiel

Gaubitsch. Ebenso ausgeführt wird die neuerdings sehr verbreitete Spielform „Wer fürchtet sich vor'm schwarzen Mann?“. In den am häufigsten gespielten Ausprägungen „Fuchs und Hühner“ und „Wolf und Gänse“ dürfte es aber viel weiter zurückreichen, wofür die Beziehungen zu anderen Zweigen der Volksüberlieferung sprechen (vgl. **Haiding**, Kinderspiel und Volksüberlieferung) S. 53–64.

#### 77. Ölle meine Hirsch'n und Hös'n!

Hausbrunn. Die Handlung ist bezeichnend für das überlieferte Spielgut. Im Gegensatz zur tatsächlichen Jagd warnt hier der Jäger mit einem langen Spruche die Tiere, damit sie sich verborgen. Derartige Spiele sind eben nicht naturalistisch, sondern in gewissem Sinne künstlerisch gestaltet. Sie belassen den Mitwirkenden auch bei Festhalten an Spruch und Spielverlauf genügend Freiheit der Darstellung. Das Bewußtsein des Spielens wirkt auch bei Kindern meist in höherem Maße mit, als gewöhnlich angenommen wird.

#### 78. Fuchs und Hühner

Auch unter dem Namen „Henne und Geier“ in Niederösterreich bekannt. Das Wechselgespräch (mit der gegenüber zahllosen Zeugnissen abweichenden Anrede „Mutter“, die hier wieder getilgt ist) aus Netzbach bei Neunkirchen. Das altartige Spiel war einst mit einem Singtanz verbunden und in Europa sehr beliebt. Vgl. auch K. **Haiding**, Kinderspiel und Volksüberlieferung S. 43–53.

#### 79. Fuchs aus dem Loch!

Bruck an der Leitha, 1932. Das Spiel ist aus Niederösterreich in zahlreichen Abarten bekannt („Der Bär geht aus“, „Ochs und Stier“ u. a.). Das Hinken als Erschwernis für den Fänger hat dem Spiel oft den Namen gegeben, so niederdeutsch Hinkebock, französisch Hinken-der Teufel und ähnlich mehr. Manchmal wird gefordert, daß der Fuchs beim Laufen die Hände faltet. Die Gefangenen müssen ihm beim weiteren Haschen die Hände reichen, so daß nur die beiden Flügelmänner jemanden fassen können. K. **Haiding**, Kinderspiel und Volksüberlieferung S. 64–66.

#### 80. G'fötter leih mir d' Scher!

In Wien und sonst bis in die Gegenwart üblich, doch mit der obigen Anrede durch Lehrer **Huber** um 1860 (Sammlung des Landesschulrates 1914). Eines der zahlreichen Ortswechselspiele, die auch in Verbindung mit Tänzen wiederkehren. Sie werden gelegentlich im Zimmer gespielt, doch deuten das schweizerische „Baum wechsle“ und das flämische „Boomke verwiselen“ auf die gleiche Ausführung. Schere leihen heißt das Spiel unter anderem in Schwaben.

### 81. Schlangen reißen

Wien und Umgebung um 1926. Als Knabenspiel auch unter der Bezeichnung „Schlangenkopf“ bekannt, wobei jeder zweite Spieler nach der anderen Seite gewendet ist, um die Handfassung zu verstärken.

### 82. Prellball

Nach einer Mitteilung von A. Swoboda (Sammlung des Landesschulrates) ergänzt durch die Darstellung bei **Vernaleken-Branky** Nr. 1. Eines der zahllosen wertvollen alten Wurf- und Laufspiele, die durch die einseitige Bevorzugung einzelner Spiele zurückgedrängt worden sind.

### 83. Ditscherln

Sammlung des Landesschulrates, Lehrerschaft. Oberstinkenbrunn. Das Spiel ist sehr beliebt und führt allein in Niederösterreich etwa zehn Namen. In Burgenlande ist es als „Pinzka-Prellen“ bekannt, alemannisch als Nigelschlagen und niederdeutsch unter anderem als Wippwipp und Kipseln. Zur weltweiten Verbreitung des Spieles H. Aigner, Das Tischkerlspiel ein uraltes, weitverbreitetes Kinderspiel. In: Leibesübungen und Leibeserziehung, Jg. VIII, Wien 1954, H. 5.

### 84. Das Dögln

Sammlung des Landesschulrates, Schule in Kiblitz (Bzk. Hollabrunn). Das Dögln oder Dögl-Schoißn heißt in Niederösterreich auch „Hudl-Pelzen“. Da Hudl die mundartliche Bezeichnung der Ziege ist, ergibt sich die namentliche Übereinstimmung mit dem schweizerischen Spiele „Das Geißen“. Die Hudl wird dazu sorgfältiger hergestellt. In ein Stück Holz bohrt man drei Löcher und steckt drei gleich lange Beine hinein, um die so entstandene „Geiß“ aufstellen zu können. Ähnlich ist der niederdeutsche „Dreebuck“, der ja schon dem Namen nach hierher gehört und im selben Spiele verwendet wird. Dem niederösterreichischen Halter (Hirten), Heger oder Aufsetzer kommt der schweizerische Geißenhüter gleich. Auch in **Fischarts** Gargantua wird des Spieles gedacht, das in dieser Quelle des 16. Jahrhunderts „Hirt, setz Geiß auf!“ genannt wird. Im nördlichen Niederösterreich heißt das Spiel auch Tutaxen, der Pflock ist der „Tutax“, der Spieler, der ihn aufstellen muß, der „Tutaxer“.

### 85. Kaiser, König, Edelmann

Bürger, Bauer, Bettelmann

Klamm, Bez. Neunkirchen, Sammlung des Landesschulrates. Statt die Hüte aufzustellen, wird bei diesem Spiele häufig eine Reihe von Grübchen angelegt. Beim „Grüberball“ rollt dann der Ball über die Reihe bis er schließlich in einem Loch liegen bleibt. Nach einer mehrfach bezeugten niederösterreichischen Ausführung wird dem Fehlwerfenden ein Steinchen in seine Grube gelegt, wofür das Auf- und Absteigen wegfällt. Hat jemand drei Steinchen, Kindling oder Kindl genannt, in seiner Grube, so wird diese zugeschüttet und er scheidet aus. Nach einer anderen Ausführung muß derjenige, der zuerst fünf oder zehn Steinchen in seiner Grube hat, diese und alle übrigen unter den Schlägen seiner Mitspieler ausräumen. **Bruegel** hat auch das Grübchen-Ballspiel auf seinem berühmten Gemälde aus dem Jahre 1560 festgehalten. K. **Haiding**, **Bruegel**, S. 70 mit Hinweisen; E. **Meier**, Schwaben Nr. 437.

### 86. Eckball

Aus Grund (Bez. Hollabrunn), wo das Spiel „Zieladn“ genannt wird, an den Landesschulrat eingeschickt. In Niederösterreich heißt es auch Eckball, Reisball und Paradeisern. Dem letzten Namen entspricht die alemannische Bezeichnung der „Ziell“ als Hölle und des umgebenden Raumes als Himmel. Ein Seitenstück unseres Spieles ist in den letzten Jahrzehnten als Völkerball allgemein üblich geworden. Auch zu einem Ballspiele, bei dem die einzelnen Teilnehmer Geschicklichkeitsaufgaben zu erfüllen haben, wird ein ähnlicher Spruch verwendet.

### 87. Bären treiben

Aus Ober-Markersdorf an den Landesschulrat eingeschickt. Mit dem Bären ist der Saubär gemeint, weshalb das Spiel auch Sautreiben, burgenländisch Buizerltreiben und niederdeutsch Kuhlshög (Grubensau) heißt. Der erste Bärenreiber wird zuweilen dadurch bestimmt, daß alle zu einem Spruche in der großen Mittelgrube (im Kessel) rühren, um auf ein gegebenes Zeichen nach den Gruben des Kreises zu eilen. Wer keine Grube erhält, wird Bärenreiber. Nachrichten über das Spiel, das unter anderem auch in England und Skandinavien bekannt ist, finden sich im deutschen Schrifttum seit dem 16. Jahrhundert. **Horak**, Sautreiben.

### 88. Schmeer pecken

Das seit dem Altertum bezeugte Spiel ist in verschiedenen Ausführungen aus Niederösterreich bekannt geworden. Unsere Fassung entspricht im wesentlichen dem „Schmeerhacken“ aus Gottsdorf (Sammlung des Landesschulrates). Ganz ähnliche Namen das Spiel in Bayern, im Schwarzwald Schmeer steppen (E. **Meier** Nr. 395). In Flandern pflegen die Viehhüter ein ähnliches Spiel. Schmeer heißt das Darmfett des geschlachteten Schweines.

## 89. Wandball

Aus Wien um 1860, durch Josef **Huber** bezeugt (Sammlung Landesschulrat). Um die Mitte des vorigen Jahrhunderts hat auch **Wurth** ähnliche Sprüche aufgezeichnet, wie sie desgleichen beim Eckball Verwendung finden.

## 90. Balln prack'n

Braunsdorf. Wir haben hier eines der einfachsten Schlagballspiele vor uns, von denen eine einzige Ausführung durch Turnbewegung und Schule Allgemeintum geworden ist, die jedoch für niedrigere Altersstufen zu viel Schwierigkeiten enthält. Es wäre daher angezeigt, die zahlreichen volkstümlichen Schlagballspiele (Laufmeta, Klopffmeta, Palestern, Balln prack'n) mehr als bisher heranzuziehen.

## 91. Städteball

Drösing. Vor dem ersten Weltkrieg als „Russ' und Japan“ beliebt.

## 92. Äugeln und 93. Packeln (Backln, Bankschupfen, A'wü'ln).

Eingesendet von L. **Scher**, damals Bürgerschullehrer in Retz, dessen sorgfältige Sammlung der Bezirksschulinspektor besonders hervorhob.

## 94. Grüaberl scheiben

Braunsdorf. In anderen Orten geschieht das „Einewisch'n“ nicht nach der anfänglichen Reihenfolge, sondern wer zuerst in das Grübchen trifft oder ihm am nächsten kommt, wischt ein. Er beginnt mit einer Kugel, wischt dann die nächste ein und setzt der Reihe nach fort, bis ihm ein Versuch mißlingt. Alle Kugeln, die er hineinbringt, gehören ihm. Nun folgt der nächstbeste Spieler, dann der dritte und so fort, bis alle Kugeln gewonnen sind.

## 95. Anmäuerln

Sammlung des Landesschulrates. Der damalige Bezirksschulinspektor **Fellner** stellte den Kindern die Aufgabe, ihr Kugelspiel mit erklärenden Zeichnungen zu beschreiben. Unsere Darstellung faßt Arbeiten der 5. Klasse der Knabenvolksschule, Wien 18., Schopenhauerstraße, und der 4. Klasse, Wien 18., Köhlergasse zusammen. In den gleichen Aufsätzen wird das übliche Kugelspiel ohne Anmäuerln ganz ähnlich wie dieses dargestellt.

Nicht nur Kugeln aus Ton, Glas und Metall finden Verwendung im Spiele. Häufig dienen viel einfachere und wohlfeilere Hilfsmittel wie Nüsse, Pimpelnüsse und Bohnen dem gleichen Zwecke. Auch Knöpfe, einfache oder umgeformte Münzen sind Spielbehelfe zum Werfen und Zahlen. Oftmals haben die Spannweiten zwischen den einzelnen Fingern verschiedene Bedeutung. Statt dessen werden auch eigens angefertigte Maßhölzchen verwendet. Geschichtliche Nachrichten haben bis in das 13. Jahrhundert zurück **Zingerle** und **Rochholz** gesammelt. Das „Anmäuerln“ stellt auch P. **Bruegel** auf seinem Gemälde dar (**Haiding**, **Bruegel** S. 71).

## 96. Stoandl schupfa

Für die Sammlung des niederösterreichischen Landesschulrates von der Lehrerschaft der Schule Ober-Stinkenbrunn eingesendet. Der Name des sorgfältigen Aufzeichners konnte nicht mehr festgestellt werden. Wegen ihres vielfach bezeugten hohen Alters und der weltweiten Beliebtheit hat die in Wien einst als „Stollenspiel“ (mit den Hufstollen der Rosse) beliebte Geschicklichkeitsübung seit langem die Aufmerksamkeit der Forschung erweckt. Die Fülle antiker Zeugnisse hat erst kürzlich Regine **Schmidt** in ihrer „Darstellung von Kinderspielzeug und Kinderspiel in der griechischen Kunst“ S. 44–56 vorbildlich zusammengestellt. Auf einem früher deutschen Beleg verweist schon I. V. **Zingerle**, Das deutsche Kinderspiel im Mittelalter 1873 S. 18. Zur weiten Verbreitung seien nur angeführt St. **Culin**, Korean Games, S. 58 f. und die unveröffentlichte Dissertation von H. H. **Holzappel**, Sundase Kinderspielen. Siehe ferner K. **Haiding**, **Bruegel**, S. 58 f.

Auf dem Bilde **Bruegels** werfen die Mädchen Knöchelchen hoch, womit auch für die Niederlande die häufige Verwendung der Fußknöchel von Roß und Rind, Schaf und Schwein als Würfel bezeugt ist. Niederdeutsch ist ausnahmsweise ein Spiel mit neun Steinen bezeugt, ferner ein ebenfalls hiergehöriges mit sechs bis zwölf Ringen von Bohnen. Das mit einfachsten Mitteln auszuführende Spiel sollte wieder gefördert werden.

## 97. Wiesel, Wasl, dauma's Grasl

Braunsdorf. In anderen Orten wird das Spiel ähnlich ausgeführt, doch wirft der Suchende, sobald er das Wasl (auch Wäsnhappl genannt) gefunden hat, dieses einem der dort zahlreichen Mitspieler nach. Trifft er, so löst ihn der Getroffene für das neue Spiel ab, wenn nicht, ist er selbst noch einmal an der Reihe.

Häufig werden verschiedene Reime, die ursprünglich ganz anderen Zwecken dienten, zu verstümmelten Auszählprüchen, die sinnlos scheinen. Der bekannte Auszählreim

„Asl, Wäsl, Thomas Glasl  
Wix, Wux, aussl gstützt“

erinnert an unser Rasenspiel. Seinen Ursprunge ganz entfremdet, ist er erst durch die Niederschrift, die als einziges sinnvolles Wort darin den Namen Thomas feststellte, der ursprünglich gar nicht vorhanden ist.

#### 98. Weingarten schneiden

Von Schöngrabern an den Landesschulrat eingesendet. Sehr oft dürfen die Spieler, die häufig nur zu zweit sind, so lange Rasen ausschneiden, als sie in einem Atem summen, brummen oder ein bestimmtes Wort zu sprechen vermögen. Das ist auch beim schleswig-holsteinischen „Himmelhaken“ der Fall (H. **Handelmann**, Nr. 131) ebenfalls einem Wasenschneidenspiel. Unserem Weingarten-Schneiden entspricht das schwäbische „Äckerles“ (E. **Meier**, Nr. 394). Beim holsteinischen „Erde-Stehlen“ holen die beiden Spieler abwechselnd Erde aus des Gegners Land (**Handelmann** Nr. 132). Unter besonders harten Bedingungen wird beim schweizerischen „Hikke“, das unserer Nr. 88, Schmeer pecken, entspricht, dem Verlierer das Tragen von Erdstücken auferlegt (I. B. **Masüger**, Schweizerbuch S. 237). Ganz ähnlich wie unser Weingarten-spiel verläuft das Graubündner „Mettlen“, zu dem **Masüger** S. 238 hochdeutsche und schwedische Seitenstücke angibt; weitere örtliche Sonderformen bei I. B. **Masüger**, Graubünden S. 147.

#### 99. Schneckenhüpfen

Ganz ähnlich in verschiedenen Orten Niederösterreichs, aber auch sonst. Nach manchen Ausführungen wird bei dieser Form ein Steinchen mit dem Fuße vom Feld zu Feld gestoßen. Die Vielfalt ähnlicher Spiele – auch in Wien – hat Hildegard **Zoder** S. 95–100 an mehreren Beispielen gezeigt. Die damit verbundenen weit zurückreichenden Weltbildvorstellungen versuchte Jan de **Vries** in seiner „Untersuchung über das Hüpfspiel Kinderspiel – Kultanz aufzuzeigen. Als Grundlage diente ihm nur eine Umfrage der Niederländischen Akademie der Wissenschaften, so daß nicht einmal die flämischen Varianten bei **Cock-Teirlinck**, I. S. 309–336 herangezogen wurden. Auch K. **Wehrhan** (207 Varianten!) Frankfurter Kinderleben Nr. 3452–3658 und die „Hickelspiele“ bei O. **Stückrath**, Nr. 3597–3605, der mit Rücksicht auf **Wehrhan** bloß eine Auswahl veröffentlichte, sind nicht berücksichtigt. Eine urtümliche Form des Spieles gibt es in Island.

#### 100. Meisterhüpfen

Ähnlich in Wien üblich. Die Grätschsprünge gibt es z. B. auch bei westdeutschen Spielarten.

#### 101. Leiter

Ähnlich aus Wien

#### 102. Güldl einlegen

Von Adolf **Schwarz** für die Sammlung des Landesschulrates nach der Aufzeichnung in Oberhollabrunn und Umgebung eingesendet. In Wien beginnt das Spiel mit den Worten: „I streich da, i' streich da an Pfennig ein“, wozu es auch niederdeutsche Gegenstücke gibt.

#### 103. Das hölzerne Mandl

Aus Wien 1926; ohne Spielangabe ähnlich von **Blümmel** aus Wien und Heiligenkreuz mitgeteilt. Im vorigen Jahrhundert war das Spiel noch bei Erwachsenen üblich.

#### 104. Alles, was Flügel hat, fliegt

Aus Wien. In Niederösterreich bis vor wenigen Jahrzehnten auch von Erwachsenen gespielt.

#### 105. Stirbt der Fuchs, so gilt's sein' Balg

Nach **Wurths** Aufzeichnung aus Heiligenkreuz (um 1850) muß jeder mehrmals hintereinander den Spruch sagen. Meist hat derjenige, bei dem das Hölzchen erlischt, ein Pfand zu geben. Auch in Nord- und Westeuropa pflegten einst Erwachsene dieses Spiel.

#### 106. Pfänder auslösen

Das Auslösen von Pfändern bildet den Abschluß vieler Spiele, die teilweise auch eine andere Lösung kennen. Neben alten Übungen zeigen sich die Nachwirkungen der oft sehr einseitig umgestalteten Gesellschaftsspiele vergangener Jahrhunderte, die Volksgut bewußt veränderten.

#### 107. Blinde Kuh

Schrattenberg. Das Spiel ist durch günstige Umstände seit Jahrtausenden nachweisbar, Nachrichten aus dem alten Griechenland deuten sein hohes Alter an. Deutsche Zeugnisse gibt es aus dem 15. und 16. Jahrhundert. König Gustaf Adolf soll es mit seinen Offizieren geübt haben, wie es ja auch sonst nicht allein unter Kindern sondern auch unter Erwachsenen üblich war.

#### 108. Brein schmecken

Klein-Baumgarten 1932. Auch als „Stoandl einstreichn“ und ähnlich bekannt. Wir haben es hier mit einem großen Bereich von Ratespielen zu tun, die einst vorwiegend von Erwachsenen gepflegt wurden.

#### 109. Guten Morgen, Frau Müllerin

Raach, Bez. Neunkirchen, Landesschulrat. In N. Ö. heißt der Spruch oft „Wir kommen von Schlampampen und haben ein (W) in der Wampen.“ Dabei wird der Anfangsbuchstabe des dargestellten Handwerkes genannt. Hier kommen indes nur zwei Spieler, während alle anderen raten. Der glückliche Rater kann als nächster „von Schlampampen“ kommen. Die beiden, die zu raten aufgeben, heißen Meister und Geselle, die anderen sind die Lehrlinge. Manchmal verlaublichbar sie ihr Handwerk, und es ist nur ein bestimmtes Werkzeug zu erraten.

#### 110. Richter, Kläger, Schläger, Unschuld, Dieb

Wien, vor 1930. Das Wechselgespräch nach A. Swoboda (Slg. Landesschulrat) eingesetzt, der – in Übereinstimmung mit vielen Aufzeichnungen – eine ähnliche Ausführung berichtet. Manchmal muß sich der Kläger den vermeintlichen Dieb erst einfangen, der auch dem Schläger zu entrinnen trachtet. Über die Vielseitigkeit der Spielstrafen berichtet L. Höfer, Wiener Kinderrecht. Eine ältere Art des Spieles kennt das Auslosen mit Hölzchen und meist nur drei Teilnehmer, K. Haiding, Das Kinderspiel vom Himmelbaum, S. 60 ff., bes. S. 68 f. Seit der Mitteilung von K. Schröer, Aus dem Volksleben von Preßburg und Umgebung, sind noch mehr Spiele aufgefunden worden, bei denen mit Zeichen versehene Wurfhölzchen verwendet werden. K. Haiding, Himmelsteigen.

#### 111. Nuller! fahren

Durch E. Sauer, Orth a. d. Donau, eines der vielen Heimspiele, die mit einfachsten Mitteln möglich sind.

#### 112. Himmel fahren

Sammlung des Landesschulrates. Die Übertragung von Weltbildvorstellungen, wie sie den in Anm. 110 erwähnten Spielen vom Himmelbaum oder Himmelsteigen, aber auch Wurfspielen wie Nr. 85 zu Grunde liegen. Örtlich nicht gebunden. Der Gründer und Leiter des Stockholmer Archivs mündlicher Volksüberlieferung, Folkeminnesamlingen Dr. C.-H. Tillhagen teilte mir 1971 für den Festschriftbeitrag über den Himmelbaum nicht nur die verwandten schwedischen Spielformen mit, sondern auch die Entsprechungen zu dem Himmelfahrtspiel mit, für das eine Leiter aufgezeichnet wird. Sogar das Raten, in welcher Hand ein Gegenstand verborgen ist, gibt es in den schwedischen Leiterspielen.

#### 113. Rolle, rolle Gersten

Göstling 1933. Auch als „Brunnschöpfen“ und „Breinstampfen“ bekannt. Die niederösterreichischen Spielarten zeichnen sich wie die alemannischen durch ein auf alter Überlieferung beruhendes Wechselgespräch aus. Die Bewegung ahmt zugleich die Arbeit mit längst abgekommenen Geräten zur Nahrungsbereitung nach. Von Erwachsenen ebenfalls geübt, jedoch ohne Wechselgespräch (Fr. Kopp, Alpenländische Bauernspiele, S. 38). Bei E. Meier, Nr. 387 die gleiche Ausführung, auch mit Niedersetzen und dem Spruchbeginn „Gigede, gagede, Strampfede Gerste“ und ähnliches.

#### 114. Figuren werfen

Bruck a. d. Leitha 1932. Ebenso in Wien und an anderen Orten üblich.

#### 115. Leise Schritte

St. Peter in de Au, ferner auch in mehreren ähnlichen Spielarten in d. Slg. g. Landesschulrates. Manchmal dürfen die Spieler nur vorwärts rücken, während der vorn Stehende einen Spruch sagt.

#### 116. Letzten geben

Die erste Ausführung aus Wien (A. Swoboda, Slg. Landesschulrat) die zweite bei Fr. Ziska, Oesterreichische Volksmärchen, Wien 1822 in seiner mundartlich nacherzählten Sage vom „Stock im Eisen“ (K. Haiding, Sagenschatz Nr. 2 in die Schriftsprache übertragen) erwähnt; in den Anmerkungen beschreibt er S. 106 das Spiel, gibt aber den Spruch wie einen langen Auszählreim in der Mundart wieder. Von dieser weit verstreut vorkommenden Abart des Fangenspiels seien als Beispiele genannt: H. Frischbier, Preußische Volksreime und Volksspiele, Nr. 385 aus dem Oberland und dem Samland; O. Moro, St. Oswald bei Kleinkirchheim, S. 143; J. Lewalter u. G. Schläger, Deutsches Kinderlied und Kinderspiel, Nr. 556, dort in den Anmerkungen weitere Verweise. Fr. M. Böhme, bezeugt es für 1657, seine Quelle hat zwar schon L. Rochholz, angeführt, jedoch ohne den Schluß, der die Zugehörigkeit beweist. Weitere Zeugnisse aus der Schweiz, aber auch aus England bei K. Ranke, Meister Altswerts Spielregister.

## Schrifttum

- Blaas C. M., Der Marienkäfer im Niederösterreichischen Kinderspruch, *Germania* Bd. 19, 1875, S. 67-72.  
Volksthümliches aus Niederösterreich über Thiere, *Germania* Bd. 20, S. 349-356.  
Volksthümliches aus Niederösterreich über Pflanzen, *Germania*, Bd. 21, S. 411-416.
- Blüml E. K. und Höfer Fr., Die Beziehungen der Pflanzen zu den Kinderspielen. ZÖV 5, Wien 1899, S. 132-135.
- Blüml E. K. und Rott A. J., Die Verwendung der Pflanzen durch die Kinder in Deutsch-Böhmen und Niederösterreich. Z. f. V. XI, Berlin 1901, S. 49-64.
- Böhme F. M., Deutsches Kinderlied und Kinderspiel, Leipzig 1897, 2. Aufl. Lpz. 1924.
- Cock A. de, en Teirlinck Is., Kinderspel en Kinderlust in Zuid-Nederland, Bd. 1-8, Gent 1902-1908.
- Feilberg H. F., Bro-brille-legen (= Brückenspiel). Svenska Landsmål ock Svenskt Folkliif, Stockholm 1905.
- Frischbier H., Preußische Volksreime und Volksspiele, Berlin 1867.
- Culin St., Korean Games, Philadelphia 1895.
- Haiding Karl, Das Spielbild Pieter Bruegels. In: Bausteine zur Geschichte, Völkerkunde und Mythenkunde, 6. Jahrgang, Berlin 1937, S. 59-74.  
Kinderspiel und Volksüberlieferung, München o. J. (1939).  
Der Stand der Kinderspielforschung in Wien und Niederdonau. In: WZV 45, Wien 1940, S. 26-51.  
Der Marienkäfer in der Volksüberlieferung von Niederdonau. In: Deutsche Volkskunde, Jg. 2, Berlin 1940, S. 47-52 und 98-103, 2 Karten.  
Das Spielgut des Kindes und der ländlichen Erwachsenen. In: A. Mais, Österreichische Volkskunde für Jedermann, Wien 1952, S. 383-400.  
Proeve van overeenkomst tussen enkele javaanse en europese kinderspelen. Zs. Volkskunde, Jg. 55. Antwerpen 1954, S. 60-71.  
Das Kinderspiel als Glied der Volksüberlieferung. Jugendliteratur, Monatshefte für Jugendschrifttum, München 1961, H. 12, S. 553-562.  
Rübenausziehen - Brot backen - Hündlein verkaufen. Kinderspiele bei uns und anderswo. Bll. f. Hkd. 41. Jhrg., Graz 1967, S. 41-53.  
Kinderspiele aus dem Böhmerwald als wertvolle Quelle der vergleichenden Spielforschung. In: Bayerisches Jahrbuch für Volkskunde, Volkach 1968, S. 122-126.  
Das Kinderspiel vom Himmelbaum. In: Dona ethnologica. Beiträge zur vergleichenden Volkskunde. Leopold Kretzenbacher zum 60. Geburtstag, hgg. v. H. Gerndt und G. R. Schroubek, München 1973, S. 60-71.  
Volksspiel und Volkserzählung. In: Literatur in der Steiermark, Landesausstellung 1976, Graz, veranstaltet vom Kulturreferat der Steiermärkischen Landesregierung, S. 101-121.  
Himmelsteigen. Ein Kärntner Spiel als Glied weit verzweigter Überlieferung. Festschrift für Franz Koschier zum 70. Geburtstag, „Ganz Kärnten zu singen“, Kärntner Landsmannschaft, Oktoberheft, Klagenfurt 1979, S. 16-22.
- Hetzer H., Das Kinderspiel Kaisermühlens. In: Die Quelle, Wien 1925-1926.  
Das volkstümliche Kinderspiel, Wien 1927.
- Höfer L., Leibesstrafen im Wiener Kinderspiel. In: WZV 29, 1924, S. 90-97.  
Wiener Kinderrecht. In: Elternhaus und Schule 1926, H. 18.
- Handelmann H., Kinder- und Volksspiele aus Schleswig-Holstein, 2. Aufl. 874, Kiel.
- Juer-Marbach Fr., Kinderspiele aus Fieberbrunn. In: WZV XL, 1935, W. 13 ff.
- Kopp Franz, Alpenländische Bauernspiele, Wien 1925.
- Holtzappel H., Sundase Kinderspelen, Diss. Leuven 1952.
- Horak K., Das Sautreiben. In: Der Schlern 1949, S. 191-194.
- Humel Dominik, Bibliographie des weltlichen Volksliedes in Niederösterreich. Jahrb. f. Landeskunde von Niederösterreich, XXIV, 1931, S. 124-258.
- Lang-Reitstätter M., Kinderlied und Kinderspiel. In: Heimatbuch Favoriten, Wien 1928, S. 196-229.
- Lewalter J. und Schläger G., Deutsches Kinderlied und Kinderspiel. In Kassel aus Kindermund in Wort und Weise gesammelt, Kassel 1911.

- Masüger I. B., Leibesübungen in Graubünden, einst und heute. Graubünden 1946.  
Schweizerbuch der alten Bewegungsspiele, Zürich 1955.
- Mehl E., Notes to Baseball in the Stone Age, Western Folklore VIII Nr. 2, April 1949,  
S. 152-156.
- Meier E., Deutsche Kinder-Reime und Kinder-Spiele aus Schwaben. Aus dem Volksmunde  
gesammelt und herausgegeben. Tübingen 1851.
- Moro O., St. Oswald bei Kleinkirchheim, Klagenfurt 1951, S. 121-134.
- Moses H., Kinderreime beim Pfeiferlmachen im n. ö. Schneeberggebiete. ZÖV II, 1896,  
Wien 1897, S. 77 f.
- Nieben J., Rheinische Volksbotanik. Die Pflanzen in Sprache, Glaube und Brauch des rhei-  
nischen Volkes. Zweiter Band, Berlin und Bonn 1937.
- Pinon R., Probleme einer europäischen Kinderspielforschung. In: Hess. Bl. f. Vkd. 1967,  
S. 9-45.
- Preiß R., Heidi, mein Kinderl. In: Das deutsche Volkslied. Zschr. für seine Kenntnis und  
Pflege., hg. v. Deutschen Volksgesangs-Vereine in Wien, Jg. 27, 1925, S. 107.
- Ranke K., Meister Altswerts Spielregister. In: Schweizer Archiv für Volkskunde Basel, 1952,  
S. 137-197.
- Riedl A. und Klier K. M., Lieder, Reime und Spiele der Kinder im Burgenland, Eisen-  
stadt 1957.
- Rochholz E. L., Alemannisches Kinderlied und Kinderspiel aus der Schweiz, Leipzig 1857.
- Schmidt L., Lirum, larum, Löffelstiel. In Zschr.: Das Deutsche Volkslied, 33. Jhg., Wien  
1931, S. 143-145.  
Volkskunde von Niederösterreich. 1. Band, Horn 1966, 2. Band 1972, Register 1974.
- Schmidt R., Darstellung von Kinderspielzeug und Kinderspiel in der griechischen Kunst.  
(= Raabser Märchenreihe, Bd. 3), Wien 1977.
- Schröer K., Aus dem Volksleben von Preßburg und Umgebung. In: Zschr. f. deutsche  
Mythologie und Sittenkunde II, Göttingen 1855, H. 2, S. 187 f.
- Stückrath O., Nassauisches Kinderleben in Sitte und Brauch, Kinderlied und Kinderspiel.  
Wiesbaden-Biebrich 1931-1938.
- Schukowitz H., Kinderreime aus dem Marchfelde, ZfV VI, Berlin 1896, S. 290-296.
- Tschischka Fr. und Schottky J. M., Österreichische Volkslieder mit ihren Singwei-  
sen. Nach d. zweiten verbesserten und vermehrten Auflage hg. v. Fr. S. Krauß, Leipzig  
1906.
- Vernaleken Th. und Branky Fr., Spiele und Reime der Kinder in Österreich, Wien  
1876.
- Vernaleken Th., Mythen und Bräuche des Volkes in Oesterreich. Als Beitrag zur deut-  
schen Mythologie, Volksdichtung und Sittenkunde, Wien 1859.
- Vriede J., Untersuchung über das Hüpfspiel. Kinderspiel - Kultanz, Helsinki 1957 (= FF  
Communications 173).
- Wehrhan K., Kinderlieder und Kinderspiel (= Handbücher zur Volkskunde Band IV),  
Leipzig 1909.  
Frankfurter Kinderleben in Sitte und Brauch, Kinderlied und Kinderspiel, Wiesbaden  
1929.
- Wehrhan K. und Stückrath O., Frankfurter Kinderleben. Nassauisches Kinderleben.  
Register, Kassel 1938.
- Weißenhofner R., Jugend- und Volksspiele aus Niederösterreich, ZÖV V, Wien 1899, S.  
49-56 und 113-119.
- Wurth J. und Blümml E. K., Kinderlieder und Kinderreime aus Niederösterreich.  
(Anhang zur Neuauflage der Volksmärchen Ziskas) Leipzig 1906.
- Zingerle I. V., Das deutsche Kinderspiel im Mittelalter. Zweite vermehrte Auflage, Inns-  
bruck 1973.
- Ziska Fr., Oesterreichische Volksmärchen, Wien 1822. (Neudruck als Österreichische  
Volksmärchen, hg. v. E. K. Blümml, Leipzig 1906).
- Zoder H., Kinderlied und Kinderspiel aus Wien und Niederösterreich. Wien 1924.
- Zoder R., Österreichische Volkstänze I-III, Wien 1946-1955.
- Züricher G., Kinderlied und Kinderspiel im Kanton Bern, Zürich 1902.



