



This is a digital copy of a book that was preserved for generations on library shelves before it was carefully scanned by Google as part of a project to make the world's books discoverable online.

It has survived long enough for the copyright to expire and the book to enter the public domain. A public domain book is one that was never subject to copyright or whose legal copyright term has expired. Whether a book is in the public domain may vary country to country. Public domain books are our gateways to the past, representing a wealth of history, culture and knowledge that's often difficult to discover.

Marks, notations and other marginalia present in the original volume will appear in this file - a reminder of this book's long journey from the publisher to a library and finally to you.

Usage guidelines

Google is proud to partner with libraries to digitize public domain materials and make them widely accessible. Public domain books belong to the public and we are merely their custodians. Nevertheless, this work is expensive, so in order to keep providing this resource, we have taken steps to prevent abuse by commercial parties, including placing technical restrictions on automated querying.

We also ask that you:

- + *Make non-commercial use of the files* We designed Google Book Search for use by individuals, and we request that you use these files for personal, non-commercial purposes.
- + *Refrain from automated querying* Do not send automated queries of any sort to Google's system: If you are conducting research on machine translation, optical character recognition or other areas where access to a large amount of text is helpful, please contact us. We encourage the use of public domain materials for these purposes and may be able to help.
- + *Maintain attribution* The Google "watermark" you see on each file is essential for informing people about this project and helping them find additional materials through Google Book Search. Please do not remove it.
- + *Keep it legal* Whatever your use, remember that you are responsible for ensuring that what you are doing is legal. Do not assume that just because we believe a book is in the public domain for users in the United States, that the work is also in the public domain for users in other countries. Whether a book is still in copyright varies from country to country, and we can't offer guidance on whether any specific use of any specific book is allowed. Please do not assume that a book's appearance in Google Book Search means it can be used in any manner anywhere in the world. Copyright infringement liability can be quite severe.

About Google Book Search

Google's mission is to organize the world's information and to make it universally accessible and useful. Google Book Search helps readers discover the world's books while helping authors and publishers reach new audiences. You can search through the full text of this book on the web at <http://books.google.com/>



Über dieses Buch

Dies ist ein digitales Exemplar eines Buches, das seit Generationen in den Regalen der Bibliotheken aufbewahrt wurde, bevor es von Google im Rahmen eines Projekts, mit dem die Bücher dieser Welt online verfügbar gemacht werden sollen, sorgfältig gescannt wurde.

Das Buch hat das Urheberrecht überdauert und kann nun öffentlich zugänglich gemacht werden. Ein öffentlich zugängliches Buch ist ein Buch, das niemals Urheberrechten unterlag oder bei dem die Schutzfrist des Urheberrechts abgelaufen ist. Ob ein Buch öffentlich zugänglich ist, kann von Land zu Land unterschiedlich sein. Öffentlich zugängliche Bücher sind unser Tor zur Vergangenheit und stellen ein geschichtliches, kulturelles und wissenschaftliches Vermögen dar, das häufig nur schwierig zu entdecken ist.

Gebrauchsspuren, Anmerkungen und andere Randbemerkungen, die im Originalband enthalten sind, finden sich auch in dieser Datei – eine Erinnerung an die lange Reise, die das Buch vom Verleger zu einer Bibliothek und weiter zu Ihnen hinter sich gebracht hat.

Nutzungsrichtlinien

Google ist stolz, mit Bibliotheken in partnerschaftlicher Zusammenarbeit öffentlich zugängliches Material zu digitalisieren und einer breiten Masse zugänglich zu machen. Öffentlich zugängliche Bücher gehören der Öffentlichkeit, und wir sind nur ihre Hüter. Nichtsdestotrotz ist diese Arbeit kostspielig. Um diese Ressource weiterhin zur Verfügung stellen zu können, haben wir Schritte unternommen, um den Missbrauch durch kommerzielle Parteien zu verhindern. Dazu gehören technische Einschränkungen für automatisierte Abfragen.

Wir bitten Sie um Einhaltung folgender Richtlinien:

- + *Nutzung der Dateien zu nichtkommerziellen Zwecken* Wir haben Google Buchsuche für Endanwender konzipiert und möchten, dass Sie diese Dateien nur für persönliche, nichtkommerzielle Zwecke verwenden.
- + *Keine automatisierten Abfragen* Senden Sie keine automatisierten Abfragen irgendwelcher Art an das Google-System. Wenn Sie Recherchen über maschinelle Übersetzung, optische Zeichenerkennung oder andere Bereiche durchführen, in denen der Zugang zu Text in großen Mengen nützlich ist, wenden Sie sich bitte an uns. Wir fördern die Nutzung des öffentlich zugänglichen Materials für diese Zwecke und können Ihnen unter Umständen helfen.
- + *Beibehaltung von Google-Markenelementen* Das "Wasserzeichen" von Google, das Sie in jeder Datei finden, ist wichtig zur Information über dieses Projekt und hilft den Anwendern weiteres Material über Google Buchsuche zu finden. Bitte entfernen Sie das Wasserzeichen nicht.
- + *Bewegen Sie sich innerhalb der Legalität* Unabhängig von Ihrem Verwendungszweck müssen Sie sich Ihrer Verantwortung bewusst sein, sicherzustellen, dass Ihre Nutzung legal ist. Gehen Sie nicht davon aus, dass ein Buch, das nach unserem Dafürhalten für Nutzer in den USA öffentlich zugänglich ist, auch für Nutzer in anderen Ländern öffentlich zugänglich ist. Ob ein Buch noch dem Urheberrecht unterliegt, ist von Land zu Land verschieden. Wir können keine Beratung leisten, ob eine bestimmte Nutzung eines bestimmten Buches gesetzlich zulässig ist. Gehen Sie nicht davon aus, dass das Erscheinen eines Buchs in Google Buchsuche bedeutet, dass es in jeder Form und überall auf der Welt verwendet werden kann. Eine Urheberrechtsverletzung kann schwerwiegende Folgen haben.

Über Google Buchsuche

Das Ziel von Google besteht darin, die weltweiten Informationen zu organisieren und allgemein nutzbar und zugänglich zu machen. Google Buchsuche hilft Lesern dabei, die Bücher dieser Welt zu entdecken, und unterstützt Autoren und Verleger dabei, neue Zielgruppen zu erreichen. Den gesamten Buchtext können Sie im Internet unter <http://books.google.com> durchsuchen.

DB

730

.5

H3

UC-NRLF



\$B 320 729

YB 57362



KARL WEINHOLD

Main Lib.



The Karl Weinhold
Library Presented
to the University
of California by
John D. Spreckels
A.D. MDCCCIII



Bur
Kulturgeschichte der Sachsen
in Siebenbürgen.

I.

Grundlage zur Sammlung und Bearbeitung der volkstümlichen Spiele unter den Sachsen in Siebenbürgen.

II.

Grundlage zur Sammlung von sächsischen Sprichwörtern, biblischen Redensarten, Regeln der Bauernpraxis, — dann von sächsischen Gebeten, Volksliedern, Kindergebeten, Sprüchen, Rathssehn, — ferner von Gruß-, Dank-, Abschieds-, Schwur- und Verheurungs-, Fluch-, Verwünschungs- und Droh-Formeln, Interjectionen etc. — endlich von „gemeinem“ Aberglauben.

Von

Joseph Haltrich.

„

(Separatdruck aus der „Hermannstädter Zeitung“ vereinigt mit dem „Siebenbürger Boten.“)



Hermannstadt, 1867.

Druck und Verlag von Theodor Steinhausen.

DB730
F
H3

Dr. G. D. Deutsch

zum

10. Juni 1867.

J. H.





I. Grundlage zur Sammlung und Beschreibung der volksthümlichen Spiele unter den Sachsen in Siebenbürgen.

Welch' einen bedeutenden Einfluß die Spiele auf die leibliche und geistige Entwicklung des Menschen üben und wie der Charakter eines Volkes am unmittelbarsten auch aus seinen Spielen erkannt werden kann, braucht wohl nicht näher erörtert zu werden. Eine Sammlung und Beschreibung der unter unserm Volke, und zwar bei Jung und Alt in den verschiedenen Jahreszeiten üblichen Spiele ist gewiß eine sehr verdienstliche Aufgabe. Die Spiele in der Stadt sind, wie leicht erklärlich, bei weitem zahlreicher und zusammengesetzter, als auf dem Lande, auch mehr entlehnt. Die Spiele der ältern Leute ferner sind sehr leicht zu zählen — das häufigste Spiel dieser ist das Kartenspiel, seltener Billard, Schach und Regel zur Sommerszeit — während die Spiele der Jugend, deren Wesen ja überhaupt das Spiel mehr zukommt, fast unzählbar sind. Von den Kunststücken des Säuglings bis zu den wichtigen und sinnigen Gesellschaftsspielen der Jünglinge und Jungfrauen Welch' eine Fülle der mannigfaltigsten Spiele! Der Thätigkeits- und Nachahmungstrieb der Kinder verwandelt ja überhaupt Alles in ein Spiel. In unschuldiger Naivität spielen kleine Kinder auch das Sterben des Schwesterchens, Brüderchens, des Vaters, der Mutter u. dgl.

Als Grundlage zu einer Sammlung und Beschreibung der sächsischen Spiele in den verschiedenen Jahreszeiten, theilen wir im Folgenden einige Namen von Spielen und Spielausbrüchen in alphabetischer Ordnung und wo es nothwendig und möglich, kurze Erklärungen mit, empfehlen zugleich zur Anregung und Vergleichung folgende Werke:

Klump F. W. Spiele zur Uebung und Erholung des Körpers und Geistes, gesammelt und praktisch bearbeitet von Guts-Muths. 4. Auflage, durchgesehen und neu eingeführt von . . . Stuttgart, 1845. (Das Werk enthält 106 Spiele und eine Einleitung über das Wesen und die pädagogische Behandlung des Spiels.)

Werner Dr. Joh. Ab. Ludw. Die reinste Quelle jugendlicher Freuden oder 330 Spiele zur Ausbildung des Geistes, Kräftigung des Körpers und zur geselligen Erheiterung im Freien wie im Zimmer. 3. Auflage mit 8 Steinbrucktafeln. Dresden und Leipzig, 1843.

Simrod Karl. Das deutsche Kinderbuch. Altherkömmliche Reime, Lieder, Erzählungen, Uebungen, Räthsel, Scherze für Kinder. 2. Auflage. Frankfurt am Main, 1857.

Meier Ernst. Deutsche Kinder-Reime und Kinderspiele. Tübingen, 1851.

Schuster Wilhelm. Siebenbürgisch-sächsische Volksdichtungen. Hermannstadt, 1865. Verlag von Theodor Steinhausen.

Daß bei der Beschreibung der Spiele die eigenthümlichen Namen und Wörter, Reime u. dgl. sie mögen nun sächsisch, magyarisches oder walachisch sein, beibehalten oder wenigstens nebenbei angeführt werden müssen, versteht sich von selbst.

A.

Abzählen. Bei einer Menge von Spielen, wo zwei Parteien sich gegenüber stehen, wird bei Anfang des Spiels der Vorrang bestimmt, unter andern auch durch das Abzählen, wobei mancherlei Sprüche gebraucht werden, z. B.:

Unebe, dunebe doi,
kitschi kiower moi,
obra, dobra kläpes (Schäßburg.)

ähäpsen = auffpringen. Auf den Rücken eines Knaben, der an einen grabstehenden und sich anlehenden bückt, springen 2, 3 bis 4 Knaben der einen Partei. Kann der Letzte noch Platz finden und sich auch nur solange halten, bis er dreimal in die Hände klatscht oder pfeift, so ist das Spiel gewonnen, im Gegentheil verloren, worauf dann die Springer Böcke und die Böcke Springer werden. Meier Nr. 422. Bombopsen ganz dasselbe. Vergl. unten zegänesch röz.

Armbrust. Die gemeinsten Armbrüste sind aus Schindeln, zum Pfeile schießen. Das Loch in der Schindel, durch welches der Schnellstab geht, wird nach alter Praxis von den Knaben gewöhnlich mittelst glühender Kohlen durchgebrannt. Uneigentlich heißt auch ein einfacher Stab aus hartem Holz meist Hartriegel, mit Spagat oder einer Sehne bogenförmig gespannt, Armbrust; diese wird gebraucht zum Rohrschießen, die Spitze des Rohrs ist mit einem Holunderstückchen beschwert. (Schäßburg, Sächsisch-Regen.)

Apfelbrunnen. Ein Apfel (es kann übrigens auch eine Birne sein) wird in Stücke geschnitten, die innere Seite der Stücke abgenommen, die Stücke werden dann wieder in die frühere Apfelform zusammengelegt u. dgl. Spielereien mehr.

B.

Bärenzanzl. Eins der ersten Kunststücke der Säuglinge; es besteht darin, daß sie mit zwei gabelförmig gestreckten Fingern auf eine Platte (Tisch u. dgl.) wiederholt anstoßen.

Ballon, Blasenball. Beim Schlagen desselben braucht man zuweilen statt Knütteln brätschen = kurze Holzschelle mit breitem flachen Vorderende.

Bauen und zerstören. Aus Lehm oder aus Steinen, Sand, Holzchen bauen Kinder allerlei: Thürme, Kirchen, Wohnhäuser, Keller,

Ställe, Brücken, Mühlen u. dgl. was sie auch wieder zerstören. Mit Kukuruz- oder Körnerlosen Maiskolben (Kukurutzgrötzen) bauen sie Thürme, indem sie auf zwei parallel gelegte immerfort, solange es geht, ohne daß das Gebäude wankend wird, zwei andere Kolben parallel auflegen u. dgl. m.

Biseboa. Ein Reihenspiel kleiner Kinder in Schäßburg. Sie drehen sich im Kreise, in dem alle sich an den Händen gefaßt haben und singen dabei:

Biseboa,
krecht änt hoa,
mälich änt fieschken,
höwor änt teschken,
plutsch än de bäch! Beim letzten Wort hocken

alle Kinder nieder.

Blinde Maus oder **blinde Kuh**. Das Spiel ist ganz allgemein; in Bistritz heißt es: „Bläntschonburg.“ Vergl. Meier Nr. 409.

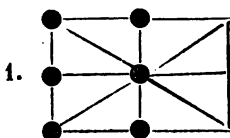
Blumen- und Pflanzenspiele, d. h. Spiele mit Blumen, Pflanzen; sie sind überaus mannigfaltig. Wir erwähnen nur: Die Ketten aus Löwenzahn, die Kränze aus Eichenblätter, die Fäden (Flüron, blösch Flüron) aus Weiden, Schlitten aus Weiden, die Geigen aus reifen Maisstengeln, die „Meerschampfeisen“ aus der Wurzel des reifen Maisstengels; Ochsengeßpann aus Maisstengeln, die Kürbislaternen, das Zerfnallen von Blättern auf der Hand, das Zerzupfen der Stern- oder Wucherblume unterm Herfagen eines Spruches, die Froschkörbchen (Kradekärfken) u. dgl.

Brännefrä = Brunnenfrau. Ein Kind sitzt auf einem Stuhlehen, andere Kinder tanzen um dasselbe herum und rufen:

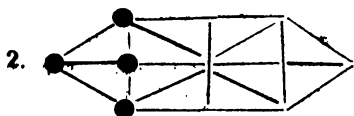
Brännefrä, brännefrä,
zäp mich än de brännen! Kommt eines einmal so nah, daß es von der Brunnenfrau erhascht werden kann; so wird es selbst Brunnenfrau.

Brautführen = mit flachen Steinen über den Wasserpiegel werfen, so daß dieser oft und oft gestreift wird. Je häufiger das Wasser berührt wird, desto gelungener ist der Wurf. (Sächsisch-Regen.) In Schäßburg heißt das Spiel: äf dem wassor schänjzeln. Dieses alte, schon den Griechen unter dem Namen *εποστρατισμός* (Scherbenwerfen) bekannte Spiel heißt in Hessen ebenfalls Brautführen und kommt unter andern Namen auch sonst in Deutschland vor. Siehe Grimm, Märchen, 2. Ausgabe, in der Einleitung über Kinderwesen und Kinderfitten u., Nr. 14; ferner Meier, S. 96.

Brettspiele gibt es mancherlei Art; die beiden folgenden werden häufig gespielt:



mit sechs Steinen, wo jeder Spieler drei hat.



mit vier Steinen, von denen drei Hunde, 1 den Hasen vorstellt.

Brückenhüter. (Ahtsdorf bei Agnethlen.) Es stellen sich zwei Knaben an je ein Ende der wirklichen oder fingirten Brücke als Hüter; die Andern necken die Hüter und suchen über die Brücke zu kommen, ohne berührt zu werden. Wer von einem Hüter berührt wird, wird Brückenhüter.

Brummbar = hölzerner Kreisel mit dickem Kopf, der gehöhlt ist und eine Oeffnung hat. Ein langer Bindfaden wird um den Fuß gewickelt und dieser dann in ein kleines Querholz mit großem und kleinem Loch gegeben, der Kreisel dann mit einem Zuge herausgeschleut. Werner S. 84, der Mönch ganz dasselbe.

Bockspringen ohne Ende. Einer der Knaben ist „Bock,“ in dem er den Kopf einwärts senkt und den Rücken etwas bückt; ein zweiter springt hinüber und stellt sich in einer gewissen Entfernung gleichfalls als Bock auf, ein dritter springt über die beiden und stellt sich in verhältnißmäßiger Entfernung dann auch als Bock auf; ein vierter, fünfter u. folgt bis zum letzten; darauf hebt sich der erste Bock und springt, dann der zweite u. die am Ende sich wieder als Böcke aufstellen u.

D.

Dök f. Puppe, Spielpuppe der kleinen Mädchen, pl. dōken. Das Wort Puppe wird im Sächsischen nicht gebraucht.

Drache, ganz so wie Werner S. 145 und Klump Nr. 30.

Drücken über den Strich. Zwei Spieler oder zwei Parteien suchen mittels der entgegengestreckten Hände oder mittels einer Stange über eine auf dem Boden quer gezogene Linie einen den andern oder die einen die andern hinüber zu drücken oder zu stoßen. Vergl. Ziehen über den Strich.

E.

Eier rollen am Ostertag. Als Lohn für das Begießen der kleinen Mädchen mit Rosenwasser erhalten die Knaben „gegüllte“ (gefärbte) Eier; außerdem hat ihnen ja auch vielleicht die Mutter einige gegüllt. Am 2. Ostertag Nachmittag wird nun mit den Eiern auf Eier gespielt; ein solches Spiel ist auch das Eierrollen. Es findet zwar statt auch im Zimmer, gewöhnlich aber im Freien auf Grasboden. In einem rinnenförmig gehöhlten, an dem einen Ende etwas gehobenen Brett werden die Eier hinabgerollt; trifft ein nachfolgendes ein früheres im Grase, so gewinnt der Eigenthümer desselben das frühere und hebt es sich auf, läßt aber seines liegen u.

Eiertuzzen = Eier mit den Spitzen zusammengeschlagen; es heißt auch tschokon; in Sächsisch-Regen tschokojnjl. Wessen Ei bricht, verspielt. Es gibt auch falsche Spieler, die mit hölzernen gegüllten Eiern spielen. Das Eiertuzzen geschieht ebenfalls am 2. Ostertag Nachmittag.

Esel, Esel, wer reitet dich? Ein Auaer, der sitzt, hält einem andern gegen ihn Gebüchten, welcher den Esel vorstellt, die Augen zu. Nun springt ein Dritter dem Esel auf den Rücken, worauf der Sitzende den Esel fragt: Esel, Esel wer reitet dich? Erräth der Esel den, der auf ihm reitet, so muß der Reitende den Esel spielen; erräth er ihn nicht, so muß der, den er eben genannt hat, sich vorwärts gebeugt hinter den Esel so stellen, daß ihm ein anderer auf den Rücken springen kann. Jetzt wird der erste Esel, dem die Augen geschlossen gehalten werden, vom Sitzenden wieder wie oben gefragt. Erräth nun der erste Esel den, der seinen Genossen reitet, so muß der Errathene sich die Augen vom Sitzenden zubalten lassen und den ersten Esel spielen; erräth er ihn aber nicht, so kommt der Genannte und stellt sich auch so, wie der zweite Esel. Dieses wird so lange fortgesetzt, bis der erste Esel einen Reitenden errathen hat; kann der erste Esel aber keinen Reiter errathen, bis alle Glieder der Gesellschaft als Esel und Reiter angestellt sind, so muß jeder Esel seinen Reiter hüpfend ein wenig herumtragen und das Spiel ist am Ende. (Bistritz.)

F.

Fangen — nachlaufen und fangen. Allgemeines Kinderspiel.

Farbenwahl. Die zwei Größten aus der Gesellschaft geben sich die Hände und bilden indem sie die Armee aufheben einen Bogen, durch den alle andern, am Kopf, an den Hüften u. einander fassend in einer Reihe gehen. Die zwei aber, welche den Bogen bilden, gehen zuvor bekannt, welche Farbe sich jeder von ihnen gewählt habe, ob roth, gelb, grün, schwarz u. Beim Durchgehen muß dann immer der Letzte, in dem jene durch Hinterrücken der Armee ihn zurückhalten, sich eine Farbe wählen, welche die Bogen bildenden haben und auf dessen Seite stehen, dessen Farbe er wählte. Wer von den beiden am Ende die Meisten auf seiner Seite hat, hat gewonnen. (Bistritz.)

Federpfeil. An einen Pfeil wird an einem Bindfaden eine Feder gehängt, die beim Herabfallen des Pfeiles aus der Höhe sich wirbelnd dreht.

Fingerspiele. Es gibt deren eine ganze Menge. Wir führen nur folgende an: Das Schnalzen, die Mühle, die Schmiede, Himmel und Hölle u. als Spiele der Einzelnen mit den bloßen Händen; Spiele mit dem Bindfaden der Einzelnen und zweier, dreier u. Kinder. Das Letzte heißt man schlechtweg abnehmen; es hat eine Menge Figuren. Bei ganz kleinen Kindern kommt folgendes Fingerspiel vor: es zeigt das Kind ober man zeigt ihm auf jeden Finger vom kleinsten angefangen und sagt bei jedem einen Spruch:

det wór an de häsch gegängen,
 det hât en häskén gefängen;
 det hât et himen bröcht,
 det hat et gebróden,
 dër däck buta hat et alles gepápt.

Beim letzten Wort wird der dicke Däumling zur Strafe geschlagen. Vergl. weiter das Zehenspiel.

Fitschfat = Fitzpfell; gewöhnlich heißt so nur der Rohrpfell, der mittels eines Stäbchens, das an einem Ende einen gehöhlten Einschnitt hat, geschwungen wird. Vergl. Fitzpfell bei Weinhold, Beiträge zu einem schlesischen Wörterbuch und deutsche Mundart. 2 Bde. S. 236.

Fläpes f. Flöte aus einer Gänsefeder; das Wort bezeichnet onomat., den Klang.

Flür f. pl. Flören (in Sächsisch-Regen Flör, Flören) Weibenslöte, womit die Kinder den jungen Frühling begrüßen; dann auch übertragen: en bläsch flür, eine walachische Flöte, eine gemeine Hirtenflöte; endlich tropisch: en flür! = en mätsch, en pels u., d. h. aus dem wird nichts u.

Froschconcert. Die Kinder theilen sich in die vier Stimmen und singen dann alle zusammen:

1. Magyarisch.

- Erste Stimme: Mit osals?
 Zweite Stimme: Paputsch.
 Dritte Stimme: Kinek, kinok?
 Vierte Stimme: Az úrnak, az úrnak!

2. Walachisch.

- Erste Stimme: Da unde te dutsch?
 Zweite Stimme: La türk, la türk.
 Dritte Stimme: Da tsoho törguesch?
 Vierte Stimme: Und, und, und!

Chor: Munke ka . . . !

(Aus Siebenbürgens Vorzeit und Gegenwart. Hermannstadt 1857. S. 48.)

Fuchs aus dem Loch, ganz gleich dem bei Werner, S. 135. Fuchs zum Loche.

Fuchsprellen. Vier Starke fassen ein Zelttuch (Stödach) an den vier Ecken und schnellen einen, den man ins Tuch geworfen, immerfort in die Höhe. Von größern Burschen in übermüthiger Laune gewöhnlich gespielt.

G.

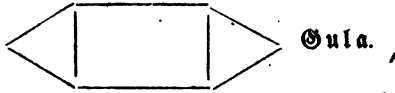
Geißel. Die Geißel mit seidenem „schmäsz“ — Schmitze mit einer Spitze aus Seidenfäden gilt für die beste; damit wird

- 1., gefächelt oder geschmäkt geschmalzt, daß es einen spitzen stechenden Schall gibt.
- 2., geplätscht, daß es einen tiefen lauten Schall gibt.

Giltchi, milchi (Distriß) = Ringeln verdecken. Siehe dieses.

Gond (S.-Regen) About, Stichfarbe beim Kartenspiel; geangd und -ält (more comico) in Schäßburg.

Gula m. Spitzholz; zuweilen auch tschilitsohka. (Schäßburg.) Das Holz ist 4 bis 5 Zoll lang, ursprünglich in Parallelepipedform, jetzt rund und an beiden Enden zugespitzt; es hat also beiläufig folgende Gestalt:



In Hermannstadt heißt der Gula — Klopsch, in Karlsburg pika, in Reps schérga. Mit einem 3 bis 4mal längern Stabe wird nun der Gula zunächst in die Weite gegen die andere Partei der Spieler entweder geschüpft (geschoben) d. h. mit untergesetztem Stabe geschneilt oder zunächst „aufspringen“ gemacht und dann aus der Luft geschlagen. Kann die Gegenpartei den so geschneilten oder geschlagenen gula aus der Luft auffangen; oder wenn das nicht geschieht, damit von der Stelle, auf welche er gefallen, den quer auf die Erde bei der Schlagstelle niedergelegten Stab treffen; so hat der Schläger verspielt und es tritt ein anderer an die Reihe, der das nämliche als der frühere macht; gelingt es diesem oder einem dritten, daß der von ihm geschneilte Gula nicht aufgefangen, oder damit der niedergelegte Stab nicht getroffen wird; so schlägt er den Gula, daß er bloß aufspringt und schlägt ihn dann in der Luft so lange aufwärts, als er nicht zu Boden fällt; jeder Schlag in der Luft zählt eins; einfach, doppelt, dreifach u. c. heißt dann: den Gula einmal, zweimal u. c. in der Luft treffen, ehe er zu Boden fällt. Dreimal hat der Schlagende das Recht den Gula vom Boden aufzuschlagen. Dabei muß er darauf achten, daß der Gula von der Schlagstelle nach jedem Aufschlagen weggeschlagen wird; denn wenn der Gula nach dreimaligem Schlagen entweder gar nicht aufspringt, daß er nicht einmal einfach macht, oder wenn er zwar aufspringt, der auch vielleicht einfach, doppelt u. c. macht, ihn aber nicht gehörig weit fortschlägt, der verliert ebenfalls und es tritt ein anderer an die Reihe und fängt das Spiel von Anfang an. Wer ohne einfach, doppelt u. c. zu machen, nach jedem Aufspringen des Gula denselben bloß weiter schlägt, muß denselben über die zehnmahlige Länge des Schlagstabes schlagen; wer aber einfach gemacht, muß ihn bloß zehn Gulalängen weit schlagen, wer doppelt, dreifach gemacht, der muß ihn nur zehn Gulaspitzen weit geschlagen haben. Wenn der Schlag dreimal gelingt, der schätzt nach dem dritten Schlag die Entfernung des Gula bis zur Schlagstelle ab; wird die Schätzung von der Gegenpartei angenommen, so wird die Zahl mit dem einfach oder doppelt, überhaupt dem höchsten, was man bei dreimaligem Aufschlagen gemacht, multipliziert und aufgeschrieben; dann setzt ein anderer Spieler derselben Partei fort. Wird die Schätzung von der Gegenpartei nicht angenommen, so wird mit dem Gula oder Schlagstab gemessen, je nachdem man den Gula einfach weiter geschlagen, oder einfach, doppelt u. s. w. gemacht hat. Haben alle Spieler einer Partei glücklich gespielt, was aber selten der Fall, so müssen alle Spieler der Gegenpartei so viele Schritte, als die Summe aller gewonnenen Einheiten beträgt, „hapsen“ d. h. auf einem Fuße hüpfen, wobei ein Spieler der Gegenpartei mit dem Schlagstab nebenher geht, und dem Sträfling einen Schlag versetzt, so wie dieser einmal den gehobenen Fuß niederlegt. Die Abgesetzten müssen ebenfalls „hapsen“ und in ihre Stelle treten die, welche sie abgesetzt haben; diese

aber können, wenn sie ungeschickt oder unglücklich spielen, wieder abgesetzt werden u. u.

Wenn die beiden Parteien durch die Wahl der beiden Hauptführer, die sich gewöhnlich eigenmächtig an die Spitze gestellt, gebildet werden, so wird der Vorrang beim Spiel bestimmt, entweder durch Looswerfen (das Werfen eines Gelbstückes oder Hölzchens, von dem je eine Seite eine Partei sich gewählt) oder durch das „schwadimiren“, d. h., die beiden Führer werfen sich entweder eine lange Ruthe oder den Schlagstab dreimal zu, den sie mit der Hand fassen. (svade mihi = accipe) Der Stab wird, so wie er zum drittenmale gefaßt wird, festgehalten, der andere greift dann über die Hand des Fassenden, dann dieser wieder über die Hand des andern u. u., wer oben ist, dessen Partei hat den Vorrang und beginnt das Spiel. Wer die obere Spitze des Stabes oder der Ruthe auch nur so fassen kann, — daß der Gegner mit dem kleinen Finger ihn (sie) nicht „entschlagen“ kann, oder daß er im Stande ist, sie (oder ihn) über den Kopf zu werfen, gewinnt, wer das nicht kann, der und dessen Partei zieht den Kürzern.*) u. u.

Das Spiel wird übrigens im Einzelnen sehr verschieden gespielt.

H.

Händespiele. Wie die Fingerspiele, so sind auch die Händespiele bei kleinen Kindern mannigfach, wir führen blos an:

1. Das einfache Zusammenschlagen der Hände mit folgendem Reimspruch:

Tappesoh, tapesoh kájeli
 der härrgott hat e bájeli,
 e gáf et senje kánjden,
 so sílen drán líren,
 se schmissent an de bách,
 dát et gor zerbrách.

2. Das Drehen der Hände um einander — auch tekerám zérnát (nach dem Magy. = ich winde Zwirn.)
3. Mit dem Zeigefinger der rechten Hand in die linke Hand zeigen, auf die gestellte Frage: wo wunt det innich médchen? (ob. der innich jeang) ob. magy. Hól lakik a szép léanka? (fiu?)
4. Zwei oder mehrere Kinder fassen mit den Fingerspitzen die übereinander gelagerten Hände; dann ruft das, dessen Hand die unterste ist:

O wí o wí!

Die andern fragen:

Wat dít der wí?

Senes antwortet:

det máuske heiszt mich!

Die andern rufen:

hop eráf!

*) Die Redensarten: zu kurz kommen, den Kürzern ziehen führt Grimm: Kinderstille u. u. sinnig auf das Loosziehen der Kinder mittels Stäben oder Palm-
 ---*hen, von denen eins ein kürzeres zurück. Wer das kürzere zieht, verliert.

Darauf zieht es die unterste Hand heraus und setzt sie oben auf; dann ruft das jetzt zu unterst gekommene

auch: O wí, o wí ic. ic.

Hahnschlagen am 2-ten und 3-ten Oftertag, den Schlägern werden die Augen verbunden Vergl. Werner S. 178 Topf = oder Hahnschlagen.

Handwerk. Zwei Glieder der Gesellschaft sondern sich ab. Einer wählt sich ein Handwerk, der andere nennt ihm ein Werkzeug; dann stellt sich der Handwerker als Bock hin und die andern Kinder springen alle mit dem Ruf: „Gott grüß euch Herr Meister!“ hinüber; dann kommen sie wieder und fragen: „Was für ein Handwerk hat der Herr Vater?“ Der Bock sagt es. Nun muß jeder ein Werkzeug nennen, ehe er hinüberspringt. Wer das Werkzeug nennt, welches dem Handwerker aufgegeben, wird selbst Handwerker und Bock; er wählt sich ein Handwerk und der frühere Handwerker sagt ihm ein Werkzeug, dann geht das Spiel wie am Anfang fort.

Handwerke. Es gibt zwei Arten von Spielen:

1. Das stumme Spiel blos in Geberden. Jedes Mitglied wählt sich ein Handwerk und stellt es durch Handbewegung und Geberden dar.
2. Das Spiel mit Sprüchen — oder mit Sprüchen und Bewegungen, Geberden. Beispiele:

Schuster: (macht mit den Händen die Bewegung des Nähens.)

Weber: (macht mit den Händen die Bewegung des Webens; wobei Schall und Tact nachgeahmt wird) sprechen beide:

Räs — und Brot — brauch' — ich nicht!

Schneider: (macht ebenfalls die Bewegung des Nähens: Ei hätt' ichs! ei hätt' ichs!

Schreiner hobelt: Da hast's, da hast's!

Kupferschmied hämmert: lom', lom', lom', du lieber Sonntag — tag!

Siehe „Aus Siebenbürgens Vorzeit und Gegenwart.“ Hermanns Abt 1857. S. 44 ic. wo zahlreiche Beispiele mitgetheilt worden.

Hierdchi (Herbchen) in Distrik = Henne, Küchlein und Hühnervogel (Irmesch), sonst auch Stofsvogel Hahn und Küchlein. Allgemein verbreitetes Spiel. Meier, S. 127. Hühnles. Müllenhoff. Sagen und Lieder des Herzogthums Schleswig-Holstein und Lauenburg. Kiel 1845, S. 488. Hühner und Weihe = Hühnergeier. Die Gluckhenne in diesem Spiel heißt in Distrik kloschka.

Helich klú (Distrik), härlich klók (Schäßburg, Irmesch und sonst.) Einem der Spielenden, der seinen Kopf in den Schooß eines Sitzenden gelegt hat, werden die Augen geschlossen gehalten. Nun tritt einer aus der Gesellschaft mit dem strätzel (dem geflochtenen Tuch = Plumpsack) leise heran und gibt dem Gebückten einen Schlag. Jetzt sagt der Gebückte: helich klú! (oder härlich klók.) Der Sitzende fragt: Wer hats gethan? Der Gefragte rath dann, trifft ers, so kommt der Errathene an seine Stelle; trifft ers nicht, so muß er so lange gebückt stehen, sich schlagen lassen und rathen, bis er endlich einen glücklich errath. Vergl. Pätzschers Meier, S. 130.

Hölzchen. Viele kleine Hölzchen werden zwischen den beiden Händen gedreht und gerieben, dann auf eine Fläche geworfen. Die Aufgabe ist nun, alle einzelne so aufzuheben, daß kein andres dabei von der Stelle gerückt wird.

J.

Jagdspiele im Freien; mancherlei Art. Einige Kinder spielen die Hunde, andere das Wild, andere die Jäger. Die Jagdspiele auf dem Brett- oder Stein sind die Brettspiele.

„Ich lieb dich von Herzen ic.“ Das bekannte Spiel mit der weißen Stern- oder Wucherblume. Grimm, Kinderstitten ic.

Judenschule. Jedes der Mitspielenden liest aus einem Buch, oder schnattert frei etwas vor sich hin, singt zuweilen und liest dann wieder einmal laut, dann wieder leise ic., so daß im Durcheinander man nichts verstehen kann. Je größer der Lärm und Wirrwarr, desto gelungener ist das Spiel.

K.

Käbla f. „heißt bei den Spielen der Knaben mit den Würfelnochen des Lammes (pitziknöchen) derjenige Würfel, durch dessen Treffen das Spiel gewonnen wird.“ J. R. Schuller, Gedichte in siebenbürgisch-sächsischer Mundart. S. 23.

Käpre f. (Ziege.) Ein Holzloz auf 3 Füßen stehend wird von einer Schaar Knaben mit Knütteln bestürmt, indem sie darauf werfen, um ihn umfallen zu machen. Ein Knabe steht auf der Seite als Wächter mit einem Valle in der Hand. Wenn nun die Knaben, die ihre Stöcke oder Knüttel holen wollen, ihm nahe kommen, so wirft er auf sie, trifft er einen so wird dieser Hüter, trifft er keinen; so muß er fort hüten. (Bogschdorf.)

Karpinkel m = eine Art blinde Kuhspiel. Die blinde Kuh heißt Karpinkel. Es geht einer der Spieler an den Karpinkel und spricht Karpinkel! Der Karpinkel antwortet: Kriech in den Winkel! Wie viel Schritt erlaubst du mir? Dann bestimmt der Karpinkel die Schritte und sucht darauf den Versteckten ic.

Kartenspiele — eine große Zahl, auch Kunststücke.

Kaze und Maus. Werner S. 134.

Kinderfeste: Blasf (3. Februar) Gregori (12. März) werden öfter auch an andern Tagen gefeiert; das erste ist ein Winterschulfest, wobei in der Schule getanzt wird; das zweite ein Maifchulfest, wo im Freien getanzt und gespielt wird.

Klapperhölzchen mit zwei Hölzchen die man zwischen den Fingern der rechten Hand hält, wird geklappert. Nur seit einigen Jahren unter den Knaben in Schäßburg. Vielleicht haben sie sich durch die Bekanntwerdung der spanischen Castagnetten oder Pepitaklappern in Siebenbürgen Eingang verschafft.

Klopsch m. Hermannstadt, Abtsdorf bei Agnetheln, Wurmloch = dem gula in Schäßburg, dem scherga in Neß. Siehe gula.

Knüfeldränjel m. Knopfstreifel. In einen Knopf wird ein Hölzchen gesteckt u. In Schwaben heißt dies „einen Herentanz machen.“ Meier S. 96.

König. Der König geht spaziren. Alle mitspielenden Kinder bekommen Namen: Minister, Mundschent, Kämmerer, Stallmeister u. u. Das Kind, welches den König spielt, ruft nun: Der König geht spaziren und nimmt seinen Mundschent mit; das Aufgerufene muß sich sogleich an den König anschließen; der König spricht weiter: Der König geht spaziren und nimmt seinen Minister mit u. u., dieser schließt sich an das frühere Kind u. i. f. bis alle Kinder sich angereiht haben u. u.

Kopó m. Vogenlinie bei den Ballwerfen oder Ballschlagen (Sächsisch-Regen).

Rosefragen an kleine Kinder:

Mutter: Wä gärn höst te mich?

Kind: Mint a galomb a búzát, oder:
Mint a kecske a kést, (magy. =
Wie die Taube den Weizen, oder:
Wie die Ziege das Messer.)

Kotz sonj = aus sein. Ausdruck bei den Spielen der Kinder, wenn einer verliert. Ech bá kotz = ich habe verspielt u.

Kreisel, mit der Peitsche zu treiben. Werner S. 83.

Kriegsspiele. Diese sind unzählig mit und ohne Waffen. Die Waffen sind halb Ruthen halb Steine u., halb werden offene Feldschlachten geliefert, halb Festungen belagert und bestürmt u. u. Bestimmte Namen werden auch gebraucht. So wurden in der letzten Zeit Sebastopol vor allen belagert, bestürmt und eingenommen.

Krähe. Eine halbe Nusschale wird mit Papier fest überzogen, nachdem man darin ein Stäbchen, an dem ein Rosshaar gebunden ist, fest gemacht hat. Das Rosshaar wird durch ein feines Loch durchgezogen und dann mit nassen Fingern fort und fort gestreift, worauf man ein veritables Krähengeträchß zu hören vermeint.

L.

Lirum larum litz. Die Gesellschaft sitzt auf Stühlen im Kreise; einer steht in der Mitte und gibt mit folgenden Worten das Zeichen zum Plätze wechseln: „lirum larum litz, ein jeder auf seinen Sitz!“ Alle Plätze müssen sogleich gewechselt werden; gelingt es dem in der Mitte nun auch einen Sitz zu bekommen; so ist er frei und wer ohne Stuhl geblieben, tritt an seine Stelle; findet er keinen, so muß er stehen bleiben.

Lohmühle. Zwei Spieler (oder Spielerinnen; es wird immer nur unter Mitgliebern gleichen Geschlechtes gespielt) stellen sich mit dem Rücken zusammen, verschlingen die Arme und heben sich gegenseitig. Meier Nr. 387. Sigebe Sagebe.

M.

Malkäfermühle. An das eine Ende eines Stäbchens wird eine Flügeldecke eines Malkäfers an dem einen Ende mit einer Stecknadel

befestigt; durch das andere Ende der Flügelbede wird ebenfalls eine Stachel gesteckt; so daß die Spitze derselben hinausreckt; diese Spitze wird durch den Fuß eines Weiskäfers gesteckt. So wie er nun zu fliegen beginnt, schwingt er wie ein Rad im Kreise herum. Vergl. bei Meier S. 95 das von griechischen Kindern schon getriebene uralte Spiel mit dem Weiskäfer.

Malezib siehe Stirmelae.

Munkizen n. Ein Blindenauspiel. „Die blinde Maus“ steht mit einem hölzernen Löffel mitten im Kreise, geht dann mit dem Löffel und klopft an einen Mitspielenden in der Reihe und gibt einen feinen miauenden Ton von sich; der Geklopfte muß nachmiauen; erräth die blinde Maus aus dem Tone den Namen desselben; so wird dieser „blinde Maus“; ist es nicht der Fall, so muß sie weiter anklopfen und miauen. Mit der Hand darf sie Niemanden berühren.

N.

Näszbromer oder brioms = Nußbrummer oder Bremsse. Ueber eine halbe Nußschale wird ein Papier gespannt; durch dieses Papier wird ein Rosshaar gezogen, welches mit dem andern Ende an einen Geißelstab gebunden ist. Nun wird sie, wenn sie an einer Geißelspitze wäre, im Kreise geschwungen; das gibt einen Bremsenton. Vergl. Krähle.

Näszdrummel oder noszbong (dieses in Sächsisch-Regen). Ueber eine halbe Nußschale wird mehrfach ein Faden gedreht, darin ein Hölzchen gesteckt, welches gespannt auf dem Rande der Schale mit dem einen Ende aufliegt; bei dem andern Ende des Hölzchens ist von der Nußschale etwas weggeschnitten, so daß nach der Seite das Hölzchen niedergebrückt werden kann; so wie es losgelassen wird, klappert es auf der andern Seite. In Schwaben heißt dieses Instrument Herentlavier, Meier S. 96.

Näszschnorr f (Nußschnurre.) Eine wälsche Nuß, oder ein Morelenkern wird auf zwei entgegengesetzten Seiten (auf einem Stein gewöhnlich) durchgerieben, der Kern gewonnen, ein Hölzchen mit Faden umwunden durchgesteckt, das eine Ende des Fadens durch ein kleines Seitenloch an der Nuß durchgezogen, das untere Ende des Hölzchens mit einem Apfel oder einer Kartoffel beschwert. So wie der Faden gezogen wird, wickelt sich derselbe vom sich drehenden Hölzchen ab und wieder auf und dabei entstehen Schnurrlaute.

Necken und foppen. Es gibt mancherlei Arten, womit Kinder einander necken und foppen. Wir erwähnen nur folgendes:

1., es wird ein Kind aufgefordert ein Wort nachzusprechen, oder eine Frage zu beantworten, worauf ein neckender Reim zugesetzt wird. z. B.

Sprach: wat! Das gefragte Kind: „wat!“

Der Busz äs de path.

Sprach: wier! Das gefragte Kind: „wier!“

Gänk zem piter hier. (Sächsisch-Regen.)

Sprach: weiszer! Das gefragte Kind: „weiszer!“

Te bäst e gütche sch

Kiste mot? Erfolgt keine Antwort, so sagt das Kind:

Än de grändlich schmäit.

Fragt man wör? so wird geantwortet:

Än de grändlich mör

2., es wird ein Kind aufgefordert, sich etwas zu wählen, z. B. was willst du:

knop, oder hån, oder hën,

wählt es knop, so wird es mit gehalten Fingern „geknopt“ d. h. auf den Kopf geschlagen, wählt es hån, sagt man: lassen wir es stån, wählt es hën, sagt man: lassen wir es gehn, oder (zumal wenn es des Thorhüters Junge oder Mädchen ist) es wird in jedem Falle ihm mitgespielt; wählt es hån, so wird es gehauen, wählt es hën, so hebt man es an beiden Ohren und zeigt ihm dabei zugleich den Nisner (Wächter) Hermannstädter oder den Tramiterthurm (Mediascherthurm), oder: de blanjd Härmastadt; das letztere wird auch, wenn ein Kind sich „besedert“ einen Wind gehen läßt) an dem Sträfling vollzogen.

Ähnlich ist: Was willst du: nutschon oder pölsen oder äpel oder zweibel? Will es nutschon, wird es mit den gehalten Fingern auf den Kopf geknopt oder „knusait“, will es pölsen, wird es in die Wange gekneipt, will es äpel, bekommt es mit geballter Faust Schläge auf den Rücken, will es zweibel, so wird es mit flacher Hand auf den Hintern „gezwiebelt.“

3. „Willst du (oder wollt ihr) den grünen König sehen, mit Namen!“ ruft man, wenn man einem unbemerkt Gras auf den Hut oder die Mütze während er sie auf dem Kopfe trägt, gelegt hat.

P.

Par vol disch = Grad oder Ungrad. Meier, S. 126.

Papierarbeiten bei Knaben und Mädchen, sehr mannigfaltig. Wir erwähnen nur die Schiffe, Brieftaschen, Körbe, allerlei Thiere Pferde, Hunde, Katzen, Lauben, Fische u. dgl. kreuz aus gegebenen Punkten, schillerhot (Studentenhut), tocken (Düten) u.

Papierknalle, gewöhnlich aus einem Bogen Papier gemacht, wenn sie laut knallen soll.

Papierverbrennen, ein beliebtes Spiel der Kinder, in dem sie gerne sehen wie die kleinen Funken auf dem schwarzen Grunde hin- und herlaufen. Der letzte ist der Glöckner, der aus der Kirche nach Hause läuft. Doch wird es, wie überhaupt das Spielen mit dem Feuer mit Recht von den Eltern streng verboten. Der praktische Aberglaube, daß Kinder, wenn sie mit Feuer spielen, ins Bett piffen, hilft mit das Verbotene zu meiden. Vergl. Grimm über Kinderwesen und Kinder sitten. Nr. 7 und Meier, S. 91.

Pila = Ball. Das Wort Ball in diesem Sinne wird im Sächsischen gar nicht gebraucht. Der gemeine Ball ist einfach aus Rindshaaren in heißem Wasser zusammengewalkt, nobler ist der aus 8 Lederstückchen weiß schwarz, doch manchmal auch bruntfärbigen vom Schuster gemachte; gefüllt ist dieser gewöhnlich mit Rindshaar, ausnahmsweise mit Rehhaar. Die Gum-

mielastieumbälle, Federbälle u. dgl. sind nicht vollstümlich. Kein Spiel ist vielleicht so mannigfaltig, als das Ballspiel: Da gibt es Spiele einzelner mit dem Ball und einer Gesellschaft, Spiele aus bloßer Hand, Spiele mit Werkzeugen, Spiele im Freien und zwar auf der Ebene, oder am Berge *) und Spiele im Zimmer, Werfen und Schlagen des Balles im offenen Raum und Werfen und Schlagen an Wände, auf Häuser, auf Kirchen, Werfen auf den Boden 2c. Wir können nur einige Hauptarten namentlich anführen und kurz bezeichnen:

- a. Ausmaß — deutsche. Eine beliebige Anzahl von Spielern über vier; doch muß sie gerade sein, da die Spieler zwei Parteien bilden. Im Wesentlichen stimmt es mit dem bei Werner, S. 14 2c. beschriebenen „deutschen Ballspiel“ überein.
- b. Ausmaß — die Kleine, indem die erste auch die große genannt wird, oder die ungarische mit drei Spielern. Bei Werber S. 26, „das Dreißballspiel.“
- c. Bika. Ein Kunststück, wenn es vollständig gelingt. Der Ball wird auf die verschiedenste Weise dreimal geworfen und aufgefangen: dreimal an die Wand, dreimal auf den Boden, dreimal an die Zimmerdecke, dreimal von hinten nach vorn zwischen den Füßen durchgeworfen, dreimal mit abgewendetem Gesicht über den Kopf an die Wand geworfen 2c., endlich unzähligemal hinter einander den zurückprallenden Ball an die Wand oder den Zimmerboden mit der Hand geschlagen 2c.
- d. Burg — laufende. Zwei Linien werden gezogen mit einem Zwischenraum von 5—10 Schritten. Auf der einen Linie stehen mit Ausnahme eines Spielers alle übrigen zum Laufen fertig; auf der andern Linie ein Spieler, zum Ballfangen und werfen bereit. Einer der andern wirft nun den Ball diesen zu, worauf alle weglaufen. Dieser wirft nun, falls er den Ball fängt, auf einen der Laufenden, trifft er ihn, so ist dieser abgesetzt und muß auf die Seite gehen, trifft er ihn nicht; so ist er abgesetzt und wirft nicht weiter; ein anderer seiner Partei tritt an seine Stelle 2c. Meier, Nr. 438, Schulzenbäles.
- e. Burg — stehende; ähnlich wie das frühere, nur ist der Zwischenraum gewöhnlich größer, ferner dürfen sich von der Linie auf der sie stehen, weder der Werfende, noch die auf welche man wirft, entfernen — bei der laufenden Burg kann der Werfende bis an die Linie der Fliehenden laufen — die dem Wurf Ausgesetzten können aber auf der Stelle allerlei Schwentungen und Bewegungen machen niederfallen u. dgl. um nicht getroffen zu werden.
- f. Erföron — ist auch der gewöhnliche Ausdruck für das auffangen des Balles aus der Luft; „des erföron“ spielen heißt aber insbesondere das Spiel: wenn einer den Ball wirft oder schlägt und die andern ihn zu „erföron“, aufzufangen suchen. So lange ihn keiner auffängt, wirft oder schlägt jener fort. Wer ihn auffängt, wirft oder

*) In Schäßburg in früherer Zeit ein beliebter Ballspielplatz im Frühjahr: die schässel am südlichen Abhänge des Schulberges, wo das Wasser schnell abfließt, wo es zuerst trocken war. Hier wurde mit knurpeskläpeln = Knotenstöcken, Ball aufwärts geschlagen.

schlägt und der frühere Werfer oder Schläger tritt unter die Fangenden. Beim Schlagen wird der Ball aufgegeben, d. i. — zugeworfen, oder nicht, d. h. im letztern Falle gibt der Schläger sich ihn selbst auf. Gesetz ist beim Schlagen, eine Bogenlinie oder den Ball überhaupt hoch zu schlagen, was man in Sächsisch-Regen Kopó heißt. Wer dreimal nacheinander beim Schlagen entweder nicht trifft, oder nur „werbeschnearen“ (Schäßburg) schlägt, d. h. den Ball nur so trifft, daß er nahe am Boden fortschnellt und nicht aus der Luft gefangen werden kann, verliert den Schlag und wenn ein „Aufgeber“ ist, tritt der an die Stelle; wenn keiner ist, wer zuerst von den andern den Schlagstock in die Hände bekommt.

- g. Kreis hoppen. Die Spielenden stehen in einiger Entfernung von einander im Kreise und werfen entweder dem Nachbar oder kreuzweise hin und her nach Belieben den Ball; wer nicht gehörig aufmerkt und den Ball beim „zuhoppen“ d. h. zuwerfen nicht auffängt, wird von dem, welcher den Ball zu erst in die Hände bekommt, geworfen entweder wie und wohin es eben kommt, oder bestimmt er eine Stelle; trifft der Werfende dann nicht an die bestimmte Stelle, so hat jener das Recht ihn zurückzuwerfen.
- h. Rejdä gor (reitende Stute.) Eine Hälfte der Spieler sind Kofse, die andern Reiter, die auf jenen sitzen, welche vorwärts gebückt mit den Händen entweder auf die Knie oder einen Stock sich stützen. Die Reiter werfen einander den Ball zu. Läßt ihn nun einer fallen, oder kann ihn nicht fangen, was um so leichter geschieht, da die Pferde Sprünge machen; so springen Reiter und Kofse schnell ab und auf und suchen den Ball zu fangen; Fängt ihn ein Kof und trifft damit einen der Gegenpartei, so werden die Kofse Reiter und die Reiter Kofse.
- i. patzi (sonst Name des Henters.) Einer der Knaben ist patzi und gibt allen andern den Ball zum Schlagen auf; der patzi muß sich den geschlagenen Ball immer selbst holen; jeder schlägt einmal, der letzte dreimal; wenn der letzte den 3. Schlag gethan, müssen alle miteinander bis zu einem bestimmten Mal laufen und zurückkehren; kann der patzi hiebei einen treffen, so wird der sein Gefelle und muß ihm nun den Ball beim Schlagen holen; er selbst gibt nur auf; allmählig kann er sich mehrere ja alle zu Gefellen machen, wenn das Spiel lange dauert. Ein Gefelle wird frei, wenn er den Ball beim Schlagen aus der Luft auffängt.
- k. Kaluga me löch = oder poarko (walachisch) oder Schwein genannt. Einer der Spieler ist der Schweins Hüter und steht in der Mitte mit einem Stock, wo in einem großen Loch der Ball ist; rings im Kreise stehen die andern, deren jeder seinen Stock in einem Loch vor sich hält. Der Schweins Hüter treibt nun sein Schwein, den Ball mit dem Stock aus: die andern Spieler suchen nun unter dem Rufe: kaluga me löch! zu verhüten, daß der Ball nicht in ihr Loch kommt; hebt nun einer seinen Stock aus dem Loch und der Schweins Hüter kommt mit dem Ball oder seinem Stock in dasselbe, so wird der betreffende Schweins Hüter. *ic.* Aehnlich bei Wernet S. 12 der Treibeball *ic.*

k. „Dreikball“ wie er bei Werner S. 53 heißt. Dieses Spiel wurde früher in Sächsisch-Regen gespielt; man brauchte dazu häufig nur eine Schindel und zwei Steine.

m. Rika (ins Loch, in die Löcher.) In Sächsisch-Regen. Es gibt verschiedene Rikaspiele:

Rikaspiel mit so vielen Löchern als Spieler. Der Ball wird wie beim Kegelspiel gerollt; in dessen Loch er kommt, der hat das Recht auf die andern, die wegstieben zu werfen. Vergl. Werner S. 8. Steht alle.

Rikaspiel bei zwei Spielern. Einer gibt den Ball auf, der andere schlägt; nach jedem Schlag, ob er trifft oder nicht trifft, muß er zu einem bestimmten Male laufen und mit dem Stock dreimal anschlagen. Kann er das nicht und kann der Aufgebende den Ball eher ins Loch, in dem jener mit dem einen Fuß immer stehen muß, legen, so hat er verspielt und der Aufgebende wird Schläger etc.

Rikaspiel bei drei Spielern. Einer schlägt, der zweite gibt auf, der dritte wirft den Ball zu; verspielt der Schläger, so tritt der Aufgebende in seine Stelle; der frühere Schläger wird dritter, der dritte zweiter etc.

Rikaspiel bei vier Spielern. Zwei stehen nun in gehöriger Entfernung von einander in Löchern und je ein Aufgebender neben ihnen. Aufgegeben wird von einer Seite auf die andere. Wird der Ball von einem der Schläger auch nur berührt, so müssen beide suchen zusammen zu kommen und dreimal mit den Stöcken zusammenschlagen, geschieht das nicht oder wird von einem der Aufpaffer sonst wie ins Loch gebracht; so verlieren die Schläger und die Aufgeber treten an ihre Stelle.

Ganz ähnlich ist das Rikaspiel bei sechs Spielern, wo vier Schläger sind und zwei Aufgeber; ein Paar kann hier nur immer verlieren; ebenso das Rikaspiel mit acht Spielern, vier Schläger und vier Aufgeber, von denen zwei die Knechte sind, die den geschlagenen Ball aus der Ferne holen müssen. Beim Gewinnen treten alle vier an die Stelle der Schläger in die Löcher.

n. Somol gromol. Ein Spieler „hoppt“, wirft den Ball entweder in die Höhe oder an eine Wand und spricht dabei:

Semel,
Gremel,
Stiefelmann
Zieh die Hosen an
Sch. . . davon,
Beiß davon,
Lauf davon.

Beim letzten Wort laufen alle auseinander, um vom Stiefelmann, der mit dem Ball wirft, nicht getroffen zu werden.

Pika m. siehe gula.

Pitzi knochen (pitzi = in der Kindersprache klein,) also kleine Knochen. Die Gliedknochen vom Lämmchen. Es gibt mancherlei Spiele; Spiele in

ein Loch, in mehrere; in ein großes Loch, in ein kleines; ums Loch mit dem Blei *ic.* Allgemein ist das Spiel „auf die Hand“ mit fünf Knochen gespielt; dieses auch von Mädchen und zwar ganz so und noch mit allerlei andern Figuren wie es bei Meier S. 145 unter dem Namen „Aufstüeles“ genau geschildert worden. Vergl. auch Grimm. Ueber Kinderfitten *ic.* unter Kinderspiele.

Pöno = Würfel mit den Wörtern auf je einer Seite: pons, accipo, nihil, totum. Es wird mit Bohnen oder Maiskörnern, Haselnüssen *ic.* *ic.* eine Kasse gebildet. Wer pons würfelt, legt in die Kasse 1, 2, wie viel im Voraus bestimmt worden, wer accipo sich würfelt nimmt 1, 2 *ic.* *ic.* wer nihil, nimmt nichts und gibt nichts; wer totum, zieht das Ganze ein.

Post — Gesellschaftsspiel. Ein Spieler stellt die Post vor, die andern Städte. Die Post ruft „Iradaram die Post.“ Die andern fragen: Woher? Die Post nennt nun eine der ausgegebenen Städte. Diese springt auf. Die andern fragen wieder wohin? Die Post nennt wieder eine. Diese muß vom Stuhle aufspringen, worauf die andere schnell ihren Platz einnimmt. Zuweilen wird auch der Plumpsock hiebei angewendet.

R.

Räuber und Gensdarm. (Mediasch.) Knabenspiel.

Räthsel. Mancherlei Art von Räthseln wären hier zu erwähnen. Wir führen von den volksthümlichen nur folgende an:

1. Wie schreibt man Psack mit einem Buchstaben? — man macht ein J und einen Sack daneben.
2. Was heißt: Andredindam? (Ann' dreh de int (Ente) am (unt), ober: Ästeslumiadas? äs des lum int äs? Ist diese lahme Ente uns?)
3. Du kannst nicht schreiben und nicht lesen, — ist wahr, wenn es auch nicht wahr wäre. Kann er nicht, so braucht man es nicht zu beweisen; kann er, so läßt man ihn das Wort nicht schreiben und lesen und wiederholt ihm dann: Nun habe ich gesagt?: Du kannst „nicht“ schreiben und „nicht“ lesen.
4. Et sâl e kesken vum dach erôf, et kângd et niche bédner bânjden. Wät es dat? (das Ei.)
5. Abraham und Isak
Kruchen an en strîhsäck,
Abraham, Isack kâmen eraus,
Wät bliw am strîhsäck? — (und.)
6. Vâr gebauren an enem Pélz — wät äs dat? (Die Nuß mit dem vierfach getheilten Kern.)
7. Knotzlich, botzlich grân um streoch, krécht de léjden an de beoch — Wät äs dat? (Haselnuß.)
8. Taschen zwé häfelchern bërlt e häfelchen, wat äs dat? (Wind den man gehen läßt.)

Reihenspiele bei kleinen Kindern, bei der erwachsenen Jugend. Die Reimsprüche und Lieder der letztern sind meist hochdeutsch: Grünes Gras ꝛc. Die Reimsprüche bei den Reihenspielen kleiner Kinder sind meist sächsisch oder lunterbunt. Wir führen außer dem oben unter Bischof mitgetheilten nachfolgende an:

1. raiu, maiu
kampesthütschen,
zizi mitzi! (Wobei alle Kinder niederhocken.)
2. Et säszen siwo maiselcher
än enom anje kärkfen
sész hulz,
saur hulz.
tea Iniget Fritzi ꝛc. dröh dich äm!

(Das mit dem Namen gerufene Kind dreht sich; dann beginnt der Spruch von neuem bis alle sich drehen ꝛc.)

Reisspiele = Reisschwingen mit Steinchen drauf — durch den Reif springen, Reiftreiben ꝛc.

Reiten auf dem Steckenpferd auf Ruthen bei Soldatenspielen ꝛc.

Ringlein verstecken — GesellschaftsSpiel gewöhnlich zwischen Mädchen und Burschen. Ein Spieler geht auf die Seite; ein anderer nimmt ein Ringlein zwischen die beiden Hände und gibt sich den Anschein, als gebe er es jedem der im Kreise sitzenden in die Hände, indem er es einem unmerklich zurückläßt. Indem nun der andere kommt, um zu suchen und zu rathen, sprechen die andern neckend:

mönj käst höt näst

als looktor güld! Trifft der Rathende aufs erste oder zweite mal den Besitzer, so ist er frei und dieser muß nun seine Stelle vertreten. Rätth er aber dreimal umsonst, so wird er verheirathet auf folgende Weise: 5 Namen werden den fünf Fingern gegeben. Ist der zu verheirathende ein Mädchen, fünf Jünglings- oder Junggesellennamen, ist es ein Bursche, 5 Mädchennamen; dann wird der auf die Seite Geschickte herbeigerufen und er muß sich von den fünf Fingern zuerst die Frau wählen. Wählt er einen Finger, so sagt man ihm den Namen. Dann fragt man was der zweite, dritte, vierte und fünfte ihm weiter für Dienste thun solle, worauf ihm nach jeder Antwort der Name mitgetheilt wird.

Eine andere Art des Ringleinvertheilens besteht darin, daß es an einem Seil, welches von allen im Kreise sitzenden Spielern mit beiden Händen gefaßt wird, herumrollt. ꝛc.

S.

Schämpolan dtd (wandelnder Lob) ein Matschaalenspiel im Herbst gespielt. Siehe Archiv des Vereins Neue Folge 3. Band. S. 309, wo es beschrieben ist.

Schaukel: 1. Brettschaukel. Auf einem Brett, das in der Mitte unterstützt ist, wägen sich zwei oder vier ꝛc., von denen die Hälfte auf je einer Seite sitzt. Schnip — schnap — hösolap! ein Kinderspruch beim Schaukeln.

2. Seilschaukel ꝛc.

Schoiw ober schöpol = Scheiben = ober Tellerspiel. „Michel heiß' ich mit dem Strichel (ober ohne Strichel), Grebel wie heiß' du? ic. im Wesentlichen das bei Werner S. 252 beschriebene Tellerspiel.

Soherga. (Rexs.) Vergl. gula und klopsch.

Schleuder. Es gibt verschiedene Arten:

1. Einfache Ruthen — zum Lehm oder Morast schleudern,
2. Stäbe zum Rohrwerfen. (Fitschifai.)
3. Weiselförmige zum Steinwerfen. ic.

Schlitten.

Schlittschuhe hölzerne auf dem Schnee an Bergabhängen gebraucht, eiserne auf ebener Eisfläche.

Schlüsselspiel — Gesellschaftsspiel. Zwei Spieler haben verbundene Augen; der eine trägt Schlüssel und klirrt damit, der andere muß auf das Klirren ihn zu fangen suchen. Die übrige Gesellschaft steht bloß zu.

Schneeball — sächs. schnätkloz und mit Schneebällen sich werfen heißt schlechtweg sich plöken. Schneemänner werden ebenfalls gemacht.

Schnorr f. bei Klump. N. 70 Bullensspiel. Zum Unterschiede von der nassschnorr heißt diese auch händschnorr.

Schwadimron = durch Zuwerfen des Stabes und Aufgreifen mit der Hand entscheiden, welche Partei den Vorrang haben sollte, hauptsächlich beim pila, dann auch beim gulaspiel üblich. (svado mihi — aceipe tibi.)

Sehende Maus. (Schäßburg, Reichsdorf.) Einem Kinde werden die Hände auf dem Rücken mit einem Tuch zusammengebunden. Nun muß es in dieser Weise eines der herumschwärmenden Kinder zu fassen suchen; gelingt es ihm; so wird es frei und das erfaßte wird sehende Maus.

Soldatenspiele. Sie sind überaus mannigfaltig; im Einzelnen können sie auch nicht beschrieben werden, da sie nichts feststehendes an sich haben, sondern als Nachahmungen dessen, was die Kinder eben gesehen, immerfort wechseln.

Spreangshoast (Springhengst) in den Bauchnochen einer Gans gewöhnlich, wird ein Schnapphölzchen angebracht, dessen Ende durch Pech oder Wachs für den Augenblick festgehalten wird. Bald aber nachdem der spreangshoast niedergesetzt worden, „hapst“ (hüpft) er auf.

Steinwerfen an Flüssen namentlich; als besondere Arten führen wir an:

1. Das Hochwerfen. (Vergl. auch zucker und salz.)
2. Das Weitwerfen.
3. Das Vogel in der Luft werfen. Ein Knabe wirft einen Stein in die Höhe; alle andern werfen darnach, um ihn zu treffen.

Stelzengehen — in vielen Ortschaften ist es nicht nur Kinderspiel, sondern zuweilen eine Nothwendigkeit, der sich auch Männer unterziehen müssen. Vergl. Werner S. 148 das Stelzengehen.

Stern; aus 6 bis 8 Hölzchen künstlich zusammengesetzt.

Stipel. (Mediasch.) Vier Zettel, auf deren einem „Richter“, dem zweiten „armer Mann“, dem dritten „Fällen“, dem vierten „Stipel“ steht, werden in die Höhe geworfen und von vier Spielern fängt jeder einen auf. Der arme Mann muß jobann sein Fällen suchen; erräth ers nicht, so läßt ihn der Richter durch den Stipel bestrafen, erräth ers, so wird das Fällen bestraft.

Stille Musik. (Arbegen.) Siehe Werner S. 258.

Stirbt der Fuchs, so gilt der Balg. Ein brennender Span wird umgereicht mit den Worten: Nöbrän ich bän en därehon! Wät wör int? fragt der Nachbar und nimmt den Span erst, wann jener diese Frage beantwortet hat. Bei dem der Span erlischt, der gibt ein Pfand zc. Grimm Kinderstitten zc. unter „Kinderspiele“ und Werner S. 271.

Stirmalae (in Distrik im Frühjahr im Freien gespielt) in Schäßburg malezitz genannt. Es stellen sich zwei Paare mit geschlossenen Händen 8—9 Schritte entfernt gegenüber; Ein anderes Paar, oder auch nur ein Einzelnr steht in der Mitte zwischen den zwei genannten Paaren und versucht dann, wenn die beiden Paare auf den Ruf: Stirmalae! die Hände loslassen und jedes Glied laufend seinem Gegenüber die Hand reicht, ein einzelnes Glied zu fangen. Gelingt es dem stirmalae d. h. dem Einzelnrn, oder dem Paare, das in der Mitte steht, einen der Spielenden zu fangen, so muß der Gefangene dann in die Mitte stehen; gelingt es aber nicht, so muß er oder das Paar noch fort stirmalae bleiben.

Strätzel ämdrön (Strizel umtragen) hier bildl. Name für das zusammengedrehte Tuch, den Plumpsack. Ganz das Spiel wie bei Werner S. 190 „das böse Ding, oder der Plumpsack geht herum.“

Strätzel ämdrön,

wi de heanjder sich sejt

di wit geschlön! sagt der Strizelmann der herumgeht.

Strätzel vorstechen (Strizel verstecken) Alle Spieler bis auf einen gehen hinaus. Dieser versteckt den Strizel; darauf kommen die andern und suchen. Geht keines der Rufenden in die Nähe, so ruft der, welcher den Strizel versteckt hat, immerfort kalt, kalt. Kommt einer in die Nähe, so ruft er warm, kommt er näher, ruft er heiß, kommt er noch näher, es brennt, es brennt und greift jener nach dem Strizel, es blitzt, es donnert, es schlägt ein! Da suchen alle schnell hinaus zu kommen, um nicht den Strizel auf den Rücken zu fühlen. Wer ihn gefunden, versteckt ihn nun wieder.

T.

Tali, pikti, pusti, rasti — Kleintinderspiel. Eines der Kinder sitzt als Mutter auf einem Stühlchen; ein anders legt seinen Kopf in dessen Schooß. Die Mutter macht nun an dem Kinde liegend eine der Geberden, welche durch jene Worte bezeichnet werden: tali heißt ein Schlag mit der flachen Hand, pikti ein Seitensstoß mit einem Finger, pusti ein Druck oder Schlag mit der Faust, rasti ein Wühlen oder Grabeln mit allen fünf Fingern. Rätb das Kind die Geberde, so ist es frei; rätb es eine andere,

so muß es zur Strafe diese gleichfalls fühlen. Siehe J. R. Schüller. Zur Frage über die Herkunft der Sachsen S. 30 und Einrod deutsches Kinderb. S. 212. Nr. 867 „Stifti, Fausti, Grausti, Platti.“

Teufelsmühle. Ein zwischen zwei Brettern gelegter Stab wird mittelst eines umwundenen Seiles rasch gedreht, bis die Bretter, da wo der Stab anliegt, zu rauchen anfangen.

Thierspiele d. h. Spiele mit Thiere. Wir erwähnen blos die Spiele:

- 1., mit dem Marienkäfer (sächs. härrgodiskan.) Indem man ihn auf der Hand herumtriehen läßt, ruft man ihm zu bis er wegfliet:

härrgodiskan flech an de häsch,
bränj mor en säckvel hasselnäsz!

- 2., mit der Schnecke. Indem man sie in der Hand hält, sucht man sie durch folgende Drohung zu bestimmen, ihre Hörner herauszustrecken:

schnäkenhuorn
räk den huern,
räk se alle vär,
äm en immer bär,
wó te se net wält räkön
schmeißen ich dich wèder on stäken,
dät te dru bleiwst kläken!

welche Drohung auch ausgeführt wird, wenn er nicht hört.

Löpfchen (Mediasch und Wurmloch) in Schäßburg dápöden und dälcolchen. Ein Kind steht in der Mitte, die andern sitzen zur Hälfte ringsherum, das sind die Löpfchen, die andere Hälfte steht hinter ihnen, das sind die Deckelchen. Auf ein Zeichen, welches das Kind in der Mitte gibt, müssen die Deckelchen die Löpfchen wechseln; kann das Kind in der Mitte nun auch ein freies Löpfchen bekommen, so wird es frei und in seine Stelle kommt das Deckelchen, das kein Löpfchen gefunden.

Tschib, tschib mein Hühnchen! verwandt mit dem hiordohi.

V.

Verlangen = auch Wahl oder Kompliment genannt. Die Gesellschaft theilt sich in zwei Parteien, von denen eine für einen Augenblick sich entfernt. Gewöhnlich sind Mädchen allein und Burschen allein eine Partei. Die bleibende Partei theilt die andern unter sich auf; ist blos geschwehen; so treten jene einzeln herein und suchen ihre zugetheilte Hälfte, der vermuteten wird ein Kompliment gemacht, ist sie errathen, gibt sie durch ein Gegenkompliment es zu verstehen; der Rathende tritt auf die Seite; dann tritt ein zweiter auf ic., wer nicht gut rätth, dem wird durch ein Rückkompliment seine Niederlage erklärt; er muß wieder abtreten und nach den übrigen abermals erscheinen ic. Dies geschieht so lange fort, bis alle ihren „Part“ endlich errathen haben. Dann tritt die andere Partei ab et.

Verdruß. Was verdrießt dich an ihm? Ein Name ist aufgegeben worden und auf die Frage muß jener eine passende Antwort geben, doch zugleich so, daß der Name nicht leicht errathen werden kann. Erräth der Fragende den Namen, so tritt der an seine Stelle, auf dessen Antwort er ihn erräth; erräth er ihn auf alle Antworten nicht, so wird ihm eine Strafe zuerkannt; er muß etwa 5 bis 10 Minuten ein „Statue“ bilden, in einer unbefohlenen Stellung stehen u. dgl.

Vorkrächen (Irmesch), bokenäes (Bistriz und Sächsisch-Regen), Kleinkinderspiel. Eines, der bokenäes, hält sich mit den Händen die Augen zu, indes die andern sich verkriechen. Ist alles ruhig an seinem Platz, so ruft der bokenäes: soll ich kommen? dann antwortet eines: Ja (oder wenn eines noch nicht recht locirt ist, ruft dieses Nein) darauf nimmt der bokenäes die Hände von den Augen und sucht; wen er zuerst findet, der ist bokenäes.

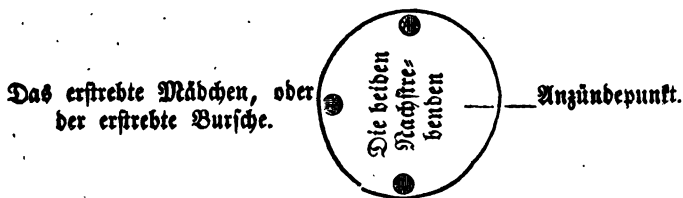
Verirrspiel. Wir führen blos folgendes an: Ein Spieler setzt sich auf einen Stuhl, ein zweiter auf dessen Knie, ein dritter auf des zweiten Knie u. s. w. bis alle sitzen. Dann fragt der vorberste: Wo wohnt die schöne Margreth? Der zweite antwortet: hinter mir. Der zweite fragt darauf den dritten: Wo wohnt die schöne Margreth? Der dritte sagt: hinter mir u. bis es an den letzten kommt. Der springt auf die Frage statt zu antworten, vom Stuhle auf und die andern fallen zu Boden.

W.

Wassermühle. Nach einem Regen stellen die Jungen in Gräben und Gassenrinnen Mähkräbchen auf, die Hämmer in Bewegung setzen. In Schwaben heißt dies „Wasserräble.“ Meier S. 93.

Werbesschnoar f. ein Schlag des Balles, wo dieser nur an der Erde fortschnellt; (Schäßburg.)

Wergloos von Mädchen gewöhnlich gemacht. Es wird ein Kreis aus Werch gemacht, dann ein Klümpchen Werch auf einen Punkt der Linie gelegt. Dieses bezeichnet ein Mädchen oder einen Burschen, die von zweiten erstrebt werden; gleichweit von dem Klümpchen werden ihm zur Seite zwei andere auf die Kreislinie gelegt; nun wird das Werch vis-à-vis vom ersten Klümpchen angezündet; der nun gewinnt das Mädchen oder den Burschen, auf dessen Seite der Brand zuerst zum ersten Klümpchen gelangt. Die folgende Figur mag die Sache veranschaulichen:



Wer klopft? Zwei, von denen einer das Spiel nicht kennt, werden zusammen unter ein Tuch gegeben; der eine, der das Spiel kennt, steckt einen Arm heraus und schlägt seinen Nachbar so, als wenn der Schlag

von einem andern von draußen käme. Der Geschlagene rätb dann und rätb natürlich nie auf seinen Nachbar, was der Gesellschaft zur Belustigung dient.

Wie gefällt dir dein Nachbar? Wie bei Werner S. 199.

Windmühle — ein Stab, an dem vorn ein durch zwei Quershölzchen gebildetes Rädchen mit Papiersflügeln an einer Nadel schwebt. Beim Winde dreht sich das Rad ohne weiterrs; bei Windstille laufen die Kinder damit, wodurch es in Bewegung kommt. Vergl. Grimm über Kinderstitten 1c. in der 2. Ausgabe der Grimmschen Märchen vom J. 1819 unter Kinderspiele.

Wolf und Lämmchen; allgemein. Siehe Grimm Kinderstitten 1c. „Der Wolf und die Schafe;“ Meier S. 128. Müllenhoff S. 488. Werner S. 142.

Wurffpießwerfen. (Mediasch.)

Z.

Zegänesch röszt in Bullesch; siehe Schöpfen.

Zogun (Zigeuner); eine mit Pulver gefüllte Feder; verwandt ist der krader.

Zehenspiele bei ganz kleinen Kindern. Das Kind oder die Mutter 1c. zeigt auf die Zehen von der kleinsten angefangen und spricht:

zini,

bini,

ärbesi

bärbesi,

kikiriki quintchen! (Schäßburg)

oder:

zinche,

binche

äerbeske,

bäerbeske,

prutsch änt stäelcho. (Sächsisch Regen.)

Bei dem letzten Wort „grabbelt“ das Kind oder die Mutter 1c. mit allen Fingern an der dicken Zehe herum.

Ziehen über den Strich — zwei einzelne, oder mehrere suchen an den Händen einander oder an Seilen, oder mittelst Stangen über eine am Bogen gezogene Linie zu ziehen oder zu „zappen“ Vergl. „brücken“ über den Strich.

Zick; Der hölzerne, steinerne, eiserne Zick, (Mediasch.)

Zickermann. An bestimmten Stellen stehen die einzelnen Kinder aufgestellt; der Zickermann in der Mitte; auf ein Zeichen, das dieser gibt,

müssen alle ihre Plätze wechseln; kann er nun mit der Hand ein Kind, „tuppen“ = leicht berühren, ehe es an die Freikant angelangt, so wird dieses Zickermann und er spielt mit den andern mit.

Zucker und Salz werfen = am Ufer eines Flusses, Wehres ic. mit Steinen hoch werfen. Schneidet beim Herabfallen der Stein das Wasser scharf, daß es nicht ausspricht; so heißt das Zucker und der Wurf ist gut; fällt er aber so ins Wasser, daß es spricht, so heißt das Salz und der Wurf ist schlecht; fällt der Stein nicht ins Wasser, sondern an das Ufer, so ist der Wurf ganz schlecht oder mißlungen. (Sächsisch-Regen.) In Schwaben heißt das Zuckerwerfen = Brotschneiden. Meter S. 96.

II. Grundlage zur Sammlung von sächsischen Sprüchwörtern, bildlichen Redensarten, Regeln der Bauernpraktik, — dann von sächsischen Gedichten, Volksliedern, Kindergebeten, Sprüchen, Räthseln, — ferner von Gruß-, Dank-, Abschieds-, Schwur- und Betherungs-, Fluch-, Verwünschung-Drohformeln, Interjektionen u. — endlich von „gemeinem“ Aberglauben.

1. Sprüchwörter, bildliche Redensarten, Regeln der Bauernpraktik.

In dem Schäßburger Gymnasialprogramm vom J. 1855: „zur deutschen Thiersage“, ferner in Frommans Vierteljahrsschrift: „Die deutschen Mundarten 5 Jahrg. 1858“ habe ich eine ziemliche Anzahl von Sprüchwörtern, bildlichen Redensarten, Umschreibungen und Vergleichen der sächsischen Volkssprache veröffentlicht; seit der Zeit hat sich meine Sammlung beträchtlich vermehrt; allein gegenüber der unendlichen Fülle, welche in dieser Beziehung die sächsische Volkssprache noch besitzt, ist das bisher Veröffentlichte und Gesammelte nur wie ein Tropfen aus dem Meer geschöpft. Es wird daher die Aufgabe, weiter zu sammeln, noch lange fortbestehen, ja vollständig nie gelöst werden; denn es ist wie Simrod (die deutschen Sprüchwörter Frankfurt am Main 1846 Vorwort S. 4) sehr wahr sagt: „Alle Sprüchwörter aufzuschreiben, so wenig möglich, als die Sterne zu zählen, oder die See auszuschöpfen; man darf sich nicht einmal einbilden, keines der vornehmsten und gangbarsten vergessen zu haben; aber wer nach einem goldenen Rade trachtet, dem wird doch wenigstens eine goldene Speiche davon.“ Zur Kenntniß des gesammten geistigen und sittlichen Wesens eines Volkes sind aber die Sprüchwörter, bildlichen Redensarten u. ein bedeutender Beitrag.

Zum Behufe der Anregung für eine weitere, umfassende Sammlung werden die folgenden Beispiele wohl genügen:

1. Der allend^Äch h^Äot e grisz m^Äel — oder: breocht vil.
(Vergl. Simrod 5189 das Jahr hat ein weites Maul und großen Magen.)
2. En licht aokes verleist em net.
3. Em s^Ääl d^Äó r^Äifen, w^Äó h^Äór ás.
4. Wi än de' w^Äéjden sätzt, k^Äá le^Äicht fl^Äürem schnéjden
5. Zwé j^Äór äm haus,
äm drätten nor eraus. (Dienstboten nicht über drei Jahr halten)
6. All ze gem^Äin
m^Äücht de íren kl^Äín.

7. Mät entbäden wit der wülf net kleach.
8. All ze from
geniert sich kom;
half zegun
kit dervun.
9. Wí an ausdäjen sich net räckert, kán an ändäjen leistere fén.
10. Dî de net wäl grâbeln,
won de hoaschräcken zâbeln,
dî mosz am wänjter gôn met dem sil:
„bräder Honnes (Mierten) etc.) hót er net hoa fil?“
11. Bészer gruisz,
wâ bluisz. (Weß).
12. De kró mächet det nâst aus dârn.
13. De bång hót e lóch, (von einem, der ein Gesetz gibt und es selbst nicht hält.)
14. Zéklich an tróch
git behând e lóch, (von oft gewaschenen Kleidern.)
15. Krásdâch vuer de wânjden,
îsterdâch vuer de brânjden. (Vergl. Simrod 1457. Grüner
Christag, weiße Ostern.)
16. Nóm rén breocht em nichen mánkel.
17. Bészer bló,
wâ gór net dó, b. h. besser Korn mit blauem Wachtelweizen,
sächsisch kaderwitz, als gar teins.)
18. Won em sánjt vum héljen gîst,
gált det kuern det allermîst. (b. h. um Pfingsten.)
19. Geat am
âs nichen kräm. (Simrod 5993: Gute Krumm ist nicht um.)
20. Wat em mät dem mel erhâlden oder gewânne kán, têrf
em net mät den hânjden erârbeden.
21. Aus dem heangd mächet em niche bânlich.
22. Kasen hârrgott âf der zeang,
den deîwel an der leang.
(Vergl. das lat.: mel in ore, verba lactis,
fel in corde, fraus in factis).
23. Kró bâ kró,
pó bâ pó. (Gleich und gleich.)
24. Aus der kró wit nichen dauf.
25. Ír âs mî wâ bânlich; — âwer Ír
uch bânlich schót net.

26. E jöd säck fänjd senjen bänjdel; ober:
E jöd dápchen fänjd sênj däckelchen. (Simrod 10, 403. Kein Löpfchen so schief, es findet sich ein Deckelchen drauf.)
27. De misten schärren de kuelen äm är dáppen.
28. Än ändäjen en ächtel wasser, e vtrl wör,
än ausdäjen e vtrl wasser, en ächtel mör.
29. Nô de schwarze kirschen stécht em gárn.
30. Em säckt de geat gêter äm stal.
31. Tschorlt et net, se trépt et doch.
32. De irscht heangd schmeiszt em än de bäch.
33. Nea wälle mer den uewen äschlôn. (Sagt man bei einem seltenen Besuch eines Bekannten.)
34. Mênj schwijer liewt nôch. (Sagt der bei Essenden Eintretende.)
35. Vum mästtupes oder kierschelréch! — tot a teta.
36. Uch ech bân net vum kierschelréch.
37. Et wit em nôch ze sauren úgen eraus kun. (Er wird es bitter bereuen.)
38. Der deiwel verzärt den órsch (Sagt man, wenn Mädchen mit bloßem Munde pfeifen.)
39. Nea git der katz det hör óf! (Jetzt entscheidet es sich.)
40. Dât äs se pleach. Das ist sein Geschäft. (Reißb.) Vergl. Reinh. Fuchs v. 18. vil harte ebene gieno hñ pñuoc. / 5
Der bedrach äs des Zegunnen se plach, (Nadesch) der Betrug ist des Zigeuners Pflug.
41. Dât äs e blänjder uch se kniecht. (Das ist nichts, schlecht bestellt.)
42. Van hñm kun. (Lüchtig bepackt kommen, etwas mitbringen.)
43. Nôch wierk um róken hun. (Noch Schulden zu zahlen, aber Kinder zu erziehen und dgl. haben.)
44. Et se schänjdeln älm däch. (Bei unberufenen Zuhörern namentlich Kindern gebraucht.)
45. E hót e knå um foss. (Von einem, der sich krank stellt, dessen Krankheit man aber nicht glaubt.)
46. Äderj enem podl de úgen austrioden.
47. Se hun nôch näckest gedñlt. (Von zwei Freunden gesagt, deren Freundschaft die Probe einer Besitztheilung nicht bestanden.)
48. Der schwarz ïus (der schwarze Döffe) dräckt en. (b. h. derummer), ober: E äs dem kammer. (Mediasch.)
49. Di hót nor äf éner séjt den eissack vól. (b. h. er ist einseitig gebildet: wissenschaft. gebildet, aber ohne humane Bildung und umgekehrt.)

50. Dī hót áf bide séjten den eíssack vól, ober: dát ás e gánz mánsh (b. h. er vereínigt wíff. Bítbung mit Humanítát, áußern Anstánd u. hgl.)
51. Dát ás katzeglúwen.
52. Dát ás vuer de katz.
53. Pélsen af de dár! (b. h. aus dem wírd níchts!)
54. Kénst te de Buss? (Eine Frage, die als Antwort eine Maulschelle erwarten láßt; antwortet der Gefragte mit cha! so sagt ihm jener: na lák en ám . . .)
55. Ementern ábróken, ántanken = Jemanden in eine schlechte Sache hínéinbringen, herabsetzen.
56. Et rént mät sílchern. (In Seíchen = Strómen) (Wírtshálm.)
57. Hót ás hálf sót. (Habe íst halbe Sättigung.)
58. Bítblíche Bestímungen für guten Weín:
 den kán em Ir (Ihr) hísen;
 den kán em án de áltscheft nien; (alter guter Weín),
 dī hót sích de nájel ófgeschníden; (b. h. er trágt nícht, íst íteblích.)
59. Bítblíche Bestímungen für betrunken seín:
 x | bekillt und bekillt,
 beknífelt,
 betákelt,
 betímpest,
 bespítzt,
 bestíwelt,
 bezwílicht,
 ugedón, — kíserlích ugedón,
 ugerássen,
 verkrápelt,
 verwíxt,
 verráfen,
 vól,
 de úge fánkeln em,
 dei híft ás em schwér,
 de zeáng ás em schwér,
 de gasz ás em ze ánj,
 e hót ze déf ánt glás gesáhn,
 e kán net grót gón,
 e kán net íewe sáhn,
 e wísz net emól, wó ált e ás,

e kån net bås åf int zielen,
 e hót ze vil gezwickt,
 e ås åm lachten,
 e ås åm frack,
 e ås åm tusel,
 e git kréjzich,
 e kån net åfm sträch gón,
 e hót schlåm gelåden,
 e ås åm iewersten stifken,
 e ås åm hémel,
 e hót den hårre gesåhn, | a
 e hót vuer de sít ågeuuen. (Wer nåmlich voll ist, fñhlt keine
 Flåhe.)
 e segt ållent doppelt,
 e wickelt, e git wickelån,
 e git sturkelån,
 e ås hålwer zwélf,
 e hót schln nómåttóch,
 e hót de såbel ugebånjden. (Schon vom „Spitshaben“ gefagt)
 Vergl. deutsche Mundarten 5. Jahrg. S. 67 niederdeutsche
 Ausdrücke für trunken sein.

60. Won et um béstø schmåckt. mész em åsítren.

2. Sächsishe Gedichte, Volkslieder, Kindergebete, Sprüche, Räthsel.

Bisher wurden veröffentlicht: Gedichte (23) in sieb.-sächs. Mundart
 v. J. R. Schuller mitgetheilt. Hft. 1841.

In dem Schäßb. Programm v. 1855 „zur deutschen Thiersage“ auch
 einige Räthsel, Sprüchwörter, Redensarten ic., mitgetheilt von Joseph
 Haltrich.

In den „Stiefmüttern, Stief- und Waisenkinder in der sieb.-sächs.
 Volkspoesie“ 1856, einige volkstümliche Gedichte ic., mitgetheilt von
 Joseph Haltrich.

In „Sieb. Vorzeit und Gegenwart 1857.“ Ein Gedicht von Vict.
 Kästner, zwei Variationen eines Volksliedes, mitgetheilt von Wilhelm
 Schuster, ein sächs. „Rosenlieb“, mitgetheilt von G. Schuller.

Ein Hochzeitgedicht von Joh. Måß in den „deutschen Mundarten“
 1857 4. Jahrg.

Drei Gedichte von Victor Kästner in den „deutschen Mundarten 1857“
 4. Jahrg.

Drei Volkslieder, mitgetheilt von Friedr. Schuler v. Eibloy in den
 „deutschen Mundarten“ 5. Jahrg. 1858.

Drei Volkslieder, mitgetheilt von Stephan Theil in den „deutschen Mundarten“ 5. Jahrg. 1858.

Sechs Kindergebete in der Mundart von Sächf.-Regen, mitgetheilt von Josef Haltrich „deutsche Mundarten“ 6. Jahrg. 1859.

Sagen und Lieder (16) aus den Nöbgergau, mitgetheilt von Heinr. Wittstock, Bistritz 1860.

Gedichte in sieb.-sächf. Mundart nebst freier Uebersetzung in das Hochd. von Victor Kästner, Hft. 1862.

Sieb.-sächf. Volkslieder, Sprüchwörter, Räthsel, Zaubersformeln und Kinderdichtungen von Ferd. Wilh. Schuster, Hft. 1865.

Im „Sächf. Hausfr.“ und im „Kronstädter Kalender“ der letzten Jahrgänge einige sächsische Gedichte.

Eine Auswahl der noch ungedruckten humoristischen Gedichte vom verstorbenen Mediascher Pfarrer Simon Gottlieb Brandtsch verdiente wohl auch veröffentlicht zu werden.

Wir geben beispielsweise nur zwei Sprüche und einige Räthsel:

Härr hälf es,
bäs änt vâlpos,
aus dem vâlpos än den tróch,
aus dem tróch änt lupeslóch. (Lupeslóch bildl. Zucht-
haus, Gefängniß).

Das Pferd spricht:

Bärhä' loss mich net,
bärchaus dreiff mich net,
affem gróden spór mich net,
äm stall vergäss mich net.

Äsem nöber hén de gilen (Hoden)
iwern zom — wát äs dát? (Hebertürbisse, die über den
Zaun gewachsen. Sächsisch-Regen.)

Em köcht et, em brét et, em äst et
dénich net — wát äs dát? (Das Hölzchen an der
Koch- oder Leberwurst.)

Em köcht et net, em brét et net,
em äst et net, ent schmacket doch

a) vile geht; — wát äs dát? (Der Tabak.)

Wat gít iwer de verständig? (Die Laus.)

Wát wirkt der gíst? (Streifiget Schäßburg.)
(Geist ist auch der Name eines Webers in Schäßburg
wirten = weben.)

Et wurzelt kén hémel,
on wieszt kén der ierd — wát
äs dát? (Der Eiszapfen.)

Echöpfenfleisch in Butter gebraten,
Wie schreibt man das mit drei Buchstaben? (das.)

Wer war der erste Edelmann? (Der Herr von Ferne, denn es steht im Anfang der Bibel: Da sah der Herr von Ferne.)

Welches ist die schwarze Mutter, die einen weißen Sohn hat? (Die Nacht, den Tag.)

Welches ist der größte Fluß und hat doch kein Wasser? (Der Zeitfluß.)

Je mehr es frist, desto hungrierter wird es, zuletzt frist es sich selbst, was ist das? (Das Feuer.)

Je mehr es gibt, desto reicher wird es, was ist das? (Die Liebe.)

Je mehr man davon nimmt, desto größer wird es und je mehr man dazu thut, desto kleiner; was ist das? (Das Loch.)

3. Gruß-, Dank-, Abschieds-, Schwur- und Beteuerungs-, Fluch-, Verwünschungs-Drohformeln, Interjektionen.

In den Städten haben die alten bedeutsamen Gruß-, Dank und Abschiedsformeln wie: „guten Morgen“, „guten Tag“, „guten Abend“, „Gott danke euch (dir)“, „habe Dank“, „ich sage Dank“, „Gott erhalte“, „Gott segne euch (dich)“ und scherzweise die fremden: Sorvus! adiou! ic. woch in den engern Freundes-Kreisen sich erhalten; im Verkehr mit Ferner-
stehenden sind die von Außen eingeführten „nobeln“ aber theilweise nichts sagenden leeren Formeln gang und gäbe, wie: gehorsamer, gehorsamster Diener, ich küß die Hand, ich mach' mein Compliment, ich habe die Ehre mein Compliment zu machen, (eine passendere Steigerung dieser Formeln wäre: ich kriechen und webeln wie ein Hund; ich habe die Ehre, wie ein Hund zu kriechen und zu webeln);*) ferner: „willkommen“, „ich empfehle mich.“ Die alten bedeutsamen Formeln wollen unserm fortgeschrittenen Geschlecht in den Städten nicht mehr recht munden. Auf dem Lande sind dieselben noch so ziemlich gewahrt; nur sehr wenige reiche Dorfsbeamten hie und da wie sie es, durch die fremden deutschen Beamten daran gewöhnt, vorziehen, von den „Städtern“ auch dem „Herrn Pfarrer“, dem „Herrn Inspektor“ ic. sich lieber mit „Sie“, als mit dem traulichern „Ihr“ anreden zu lassen, schämen sich hinviederum wie andere Bauern zu reden und dem „vorsichtigweisen Herrn Inspektor“, oder den „achtbarmwürdigen Herrn Vater“ (Pfarrer) oder dem „Herrn Bruder“, der „Frau Schwester“ (städtischer Bürger, Bürgerin) einen „glückseligen guten Morgen“ und einen „guten Morgen“ u. dgl. zu wünschen ic., sie erniedrigen sich auch lieber zum gehorsamen und gehorsamsten Diener. Wo freilich das alte „Ihr“ nicht mehr die ehemalige Ehre genießt, da haben sie das volle leichige Recht für sich dieselben Umgangsformen, welche allgemein im Gebrauche sind, in Anspruch zu nehmen, wie nichtsagend oder schlecht dieselben auch sein mögen.

*) Das Beste ist noch, daß kein Mensch dabei etwas denkt.

Außer den angeführten Gruß-, Dank- und Abschiedsformeln gibt es noch auf dem Lande und unter städtischen Bürgern, welche der alten Sitte treu geblieben, ähnliche mehr z. B.: Gott grüße euch, Gott helfe euch, Gott gebe Glück, ich wünsche Glück; — Gott gebe euch dergleichen u.

Schwur und Beteuerung, Fluch und Verwünschung, Drohung haben neben den herrschend gewordenen zahmen Formen doch auch noch manche „wilde“ aufzuweisen; hört man doch neben: wahrlich, so wahr helfe mir Gott, Gott soll mich strafen, ich soll kein Glück haben, auch: ich soll nicht von der Stelle, die Hand soll mir vertrocknen, der Teufel soll mich holen, oder der Teufel soll mich in der höchsten Luft quintelstweise zerreißen u. so neben: daß dich der Blid! (ursprünglich wohl: der Blitz u.) zem knäck ännen! daß dich der Kutuk! daß dich — das Müuschen beiße! (Madesch), daß dich der mörlek! dat dir dënj üge süle fänkeln! (Bootsch), gehe zum Pontius! die schweren Flüche: daß dich der Schinder, daß dich der Teufel! daß dich der Teufel! daß dich der Donner! daß dich der Hammer, dat dich det stënche sul rären! (Birt), dat dich det hider lächt dännerwäder — ober: det puelesch (polnisch) dännerwäder erschló sül! det feuer erflum dich! (Boorsch), dat dir dënj leang — dënj wurzel verdrëje sül! dat dich de måde süle frészen, dat dich de gäl räcke sül! dat dich der rit schëdle sül! dat dich de schwër krintk räre sül! gänk an dënj bällegräs, an dënj nän, an dënj wäld iwergrisz, zem daiwel, huel dich der did! gänk zem did änen? tea gedänderder kärl, tea gewäderder kärl etc. etc.

Komm nur vor unseres! (Haus, Kinderdrohung.) Gleich stecke ich dir den Kopf zwischen die Ohren! (Scheindrohung gegen Kinder.) Ich zerschmettere, zerreiße dich in tausend Fetzen, Stücke; ich zergräscheln dich! ich hän dich, bäs de wasser hüscht! etc. etc.

Interjectionen:

Des Lachens: ha ha!

Des Lachens und Rächens: he, he, he und hi, hi, hi!

Des Jubelns: ju, ju, ju!

Des Schmerzes, Jammers u.: jai, jai! härr erbarm dich! ach, ach!

Der Ueberraschung, Verwunderung, des Schreckens u.: härr Jëses, härr Jësses, Jësses kristos, äch härr je, tea me gott, tea ménj hüländ. tea gerechter hëmel etc.; — (ironisch Verwunderung) Jëses kripes, o jemine, tea gerechter — schöpöst!

Des Kopfschüttelns: e, e!

Des Bejahens: ehö!

Der Drohung: na, na!

Des Auslachens: tiri piri! und tili mitula! de goas gön bärbes!

Des Zornes: ebdata! kutoha täramtäte! (magy.) futuz morzito! (walach.)

Des Zurufes: hiré! (höre eh!) hoi! hiré bleif stön! hiré zwänj unnen (singe höher), net doas esi eró! (nicht singe so tief herab) schilt der Kantor den Distantisten, in dem er ihm zugleich einen Rippenstoß versetzt; hoi Hannes kut er?

Beim Treiben eines Gespanns: haltz (hieher links), hoitz (dorthin rechts)
ober ho-idä! (links), tschä! (rechts).

Des Rufs zum Stillehalten, namentlich bei Reitenden, Fahrenden u.
Stillestehn: hó! hó, hó!

Beim Antreiben: jihi! hi!

Beim Niesen: hapschi!

Beim Lärmen, Poltern der Kinder: hudri, budri!

Beim raschen Weglaufen: nossa! raita!

Beim Schießen: pü! purdüh:

Rufen der Katze: mitzäsch! pitzäsch!

Wegjagen der Katze: kätz!

Rufen des Hundes: tété! Herein!

Anreizen des Hundes: pütz ihu!

Wegjagen des Hundes: ziba! zucki! marschir!

Rufen der Schweine: tschok, tschok, tschok! und tschoka, tschoka!

Wegjagen der Schweine: hätz, hui! nyähönjä!

Rufen der Hühner: pui, pui, pui, — pui! kuta, kuta, kutah! und kut,
kut, kut, kut! Der kleinen Hühner: tschíp, tschíp, tschíp!

Wegjagen der Hühner: häsch!

Rufen der Gänse: liba, liba, liba!

Rufen der Enten: ritza, ritza, ritza!

Manche lautmalende Interjectionen können durch die Schrift gar
nicht fixirt werden.

4. Aberglaube.

Im weitesten Sinne gehört unter Aberglauben das gesammte Gebiet
der Mythologie, also auch alle in Märchen, Sagen, Sitten, Bräuchen,
Sprüchen, sich findenden Niederschläge des alten Heidenthums.

Nachdem J. K. Schuller mit seinen einleitenden Abhandlungen:
zur siebenbürgisch-sächsischen Mythologie in den Blättern für „Geist und
Gemüth“, Kronstadt 1851, 1. Band, 6., 7., 8. Lieferung. — „Vorlesun-
gen über Volksglauben, Volkssitten und Volkssprache der Siebenbürger
Sachsen“, Transsilvania Beiblatt zum Siebenbürger Boten 1851 Nr. 1,
2, 4, 5. 6. „Zwerge im Volksglauben der Sachsen“, Transsilvania 1855
Nr. 5 vorangegangen, hat Wilhelm Schuster in dem Programm des
Mühlbacher evang. Untergymnasiums vom Jahre 1856. „Wochen, ein
Beitrag zur deutschen Mythologie“, den ersten Versuch gemacht unsere
Mythen streng wissenschaftlich zu bearbeiten. Die erwarteten „Mythen-
trümmer“ desselben Verfassers dürften uns wohl auch über die S. 8 jenes
Programms aufgezählten Gottheiten und mythischen Wesen manche inte-

reife Aufschlüsse bringen; aber dennoch wird das Bild erst dann vollständig hergestellt werden können, wenn einmal auch der „gemeine“ oder im engern Sinn und gewöhnlich schlechtweg sogenannte Aberglaube überall im Sachsenlande gesammelt und veröffentlicht worden. Wie nämlich die zahllosen Herbstfäden überall herumfliegen und Alles leicht überziehen und bedecken; so fliegen noch unzählige Reste alten Heidenthums um das christliche Leben herum und setzen sich überall daran; ja man kann sogar sagen, daß das Christenthum trotz seiner mehr als tausendjährigen Herrschaft in Europa noch kaum die Oberfläche des gesammten menschlichen Lebens in sichern Besitz genommen, daß der innere tiefere und breitere Grund noch voll Heidenthum stecke, daß in unzähligen Spitzen durch die christliche Oberfläche gleichsam neckisch und spottend hervorgucke. Das Aufsuchen und Verfolgen desselben bis in die tiefsten Schlupfwinkel und die wissenschaftliche, gleichsam chemische Zersetzung und Auflösung ist das einzig sichere Mittel allen Aberglauben allmächtig zu bannen und dem Lichte des Christenthums den vollen Sieg über die Geister und Herzen zu bereiten. Bei weniger Gebildeten ist die Befangenheit vom Aberglauben natürlich am größten; doch auch sehr Gebildete sind selten ganz frei davon. Wissen wir doch alle, daß man in sehr gebildeten Häusern nicht leicht 13 an einem Tisch beisammen sitzen läßt, daß manche Gebildete nicht leicht zwischen 11 und 12 oder an einem Freitag eine Reise unternehmen, zwischen Ostern und Pfingsten Hochzeit halten u. dgl. m.

Zum Behufe der Anregung einer weitem umfassenden Sammlung mögen folgende Beispiele dienen:

1. Man darf kein Zimmer austreten, wenn man auf Reisen geht.
2. Das Feuer folgt dem Brandstifter auf der Spur auch über Wasser und Wehr.
3. Das Umsichgreifen einer Feuersbrunst kann man verhüten, wenn man auf die Nachbargebäude frischgebackene Brote aufsteckt — oder wenn ein Pfarrer im vollen Ornate dreimal um die Brandstätte reitet.
4. Wenn Funken aus dem Feuer springen, kommen Gäste.
5. Die Nägel an den Händen der kleinen Kinder muß die Mutter zum ersten male abbeißen, nicht abschneiden, sonst stehlen sie.
6. Wann es zuerst im Frühjahr donnert, muß man sich dreimal überschlagen — gut gegen Rückenweh.
7. Sobald es im Frühjahr einmal gedonnert hat, kann man den neuen Speck anschneiden.
8. Wer verschimmelt Brot isst, findet Geld. (praktischer Abergl.)
9. Mit Eisengras kann man die festesten Schlösser öffnen.
10. Wenn zwei das nämliche zu gleicher Zeit denken und aussprechen; — da kommt ein verliebtes Paar zusammen, oder es wird eine Seele aus der Hölle erlöst.
11. Am Freitag ändert sich das Wetter.
12. Beim abnehmenden Licht darf man nicht ausweisen, sonst bekommt man Wazgen.
13. Wenn man einen Todten ohne Geläut über einen Gattert führt, so zerschlägt der Hagel die Felber.
14. Ein Ertrunkener wird gefunden, wenn man in ein „gehöhltes Brot“ (einen Laib) ein Licht stellt und es fließen läßt; da wo das Brot

sehen bleibt, oder das Licht erlischt, ist die Stelle, wo der Struente sich befindet.

15. Wenn Kinder mit dem Feuer spielen, piffen sie ins Bett. (praktischer Aberggl.)

16. Wenn man sich mit einer Nadel sticht; steckt man die Nadel in Speck; dann wird die Wunde nicht schwürig (strixig).

17. Wenn die Hunde zum Himmel gekehrt laut bellen, steht eine Feuersbrunst bevor; — zur Erde gekehrt — ein Todesfall.

18. Wenn man mit einem vollen Gefäß entgegenkommt, dem widere fährt ein Glück; wenn mit leerem — ein Unglück.

19. An einem Freitag zwischen den zwei Marien Tagen ist es gut das Sden anzufangen und dann den Erntekranz vom vorigen Jahr einzumengen, — das Korn wird nicht brandig.

20. Wenn man Pferde oder überhaupt Vieh mit einem Fegen (zäder) von einem Erhängten streicht; so werden sie fett.

21. Das siebente Kind und ein Sonntagskind, dem man die Daumnägel mit Mohndöl geschmiert, steht im siebenten Jahre die in der Erde begrabenen Schätze.

22. Das durch Blitz entstandene Feuer kann nur mit Milch gelöscht werden.

23. Durch das Läuten wird das brohende Gewitter vertrieben, manche Glocken haben eine ganz besonders gute Wirkung; sie sind gegen das Wetter gegossen.

24. Einem Jäger darf man nicht Glück wünschen, sonst schießt er nichts.

25. Wer ein Ablättriges Kleeblatt ohne es zu suchen findet, wird glücklich.

26. Wer eine „Trude“ (Herc) fassen will, muß mit der linken Hand zugreifen, mit der rechten ist es umsonst.

27. Gegen „Truden“ hängt man Knoblauch in den Stall.

28. Wer ein Wiesel aus dem Stall vertreiben will, der hängt einen Spinnroden mit Hans oder Berg und Spinbel dahin. Dann spinnt das Wiesel und kommt nicht mehr.

29. Wenn die Milch beim Aufkochen überläuft, streut man Salz oder gießt Wasser auf die Kohlen, sonst springt der Kuh das Euter; ebenso wenn man sich vor und nach dem Melken die Hand nicht wäscht (praktisch.)

30. In der Kreuzwoche ist es nicht gut zu säen.

31. Wenn der Hirt nacht vor Tagesanbruch die Schweine austreibt; so bleiben sie von der Seuche frei. (Talmesich.)

32. Am schwarzen Sonntag (Judica) darf man außer in die Kirche — nirgends gehen; der Teufel geht um. (Hstbt.)

33. Wenn man am letzten Tag des Jahres, während die Mittagsglocke geläutet wird, die Bäume mit Strohseilen umwindet; so tragen sie den kommenden Sommer viel.

34. Wenn man bei Vollmond Schweine schlachtet, sind Würmer darin.

35. Am Charfreitag geht man während der Kirche auf den Gottesacker und holt Attich — ein Mittel gegen jede Krankheit.

36. Wenn ein Baum nicht tragen will, legt man unter die Wurzel eine schwarze Rahe.

37. Wenn die Ragen im Haus schön aussehen, ist und bleibt auch das Vieh im Hof gut.

38. In den 12 Tagen nach Weihnachten darf man nicht laueud über die Schwelle des Hauses treten, sonst wird das Vieh im Sommer von den Maden gequält. (Dürnbach.)

39. In der Nacht gegen Georgi darf man nicht auf dem Schopfen oder in der Scheune schlafen, weil die Heren dann dort ihr Spiel treiben.

40. Wer bestohlen worden, nehme eine schwarze Henne und esse an 9 Freitagen nichts und lasse auch die Henne nichts essen; der Dieb wird entweder das Gestohlene zurückbringen, oder sterben.



DB 730
5
Haltricht 3
173918

