Blätter für Heimatkunde 41 (1967)

Rüben ausziehen — Brot backen — Hündlein verkaufen

Kinderspiele bei uns und anderswo

Von Karl Haiding

Im mittleren Ennstale erinnern sich Leute, deren Spielalter durchschnittlich drei bis vier Jahrzehnte zurückliegt, an das „Rua'm-Ausziagn" und an „Loaberl-Brot", ohne beide Kinderspiele heute noch genauer beschreiben zu können. Aber schon in der Ortschaft Raumberg

[24] Etwa LA Urk. 4810 (1420 XI 25), 6266 (1450 XII 21).

[25] R. v. Raab, Die Thannhausen; in: Mitt. d. Ges. f. Salzbg. Landeskunde 12. Salzburg 1872, S. 5 f. LA Kop. 4368a (1409 I 25).

[26] Lang a. a. O. S. 113, Nr. 84.

[27] Etwa LA Urk. 6105 (1448 II 5), 6957 (1463 IV 28). Vgl. Bartsch-Zahn-Siegenfeld = Faksimileausgabe des Wappenbuches von Z. Bartsch mit historischen und heraldischen Anmerkungen von J. v. Zahn und A. Anthony von Siegenfeld. Graz und Leipzig 1893, S. 136.

[28] LA Hs. 28 („Stadl") Bd. IV S. 607; Wappenbuch der Steirischen Landschaft S. 19, 59.

[29] Roth a. a. O. S. 172 f. und Abb. 108a und b.

[30] Woisetschläger a. a. O.: um 1420. F. Kieslinger, Gotische Glasmalerei in Österreich bis 1450 (= DDK III. Sektion — Malerei). Zürich-Leipzig-Wien 1928, S. 570, „1430". Abb. XII, 3 zeigt nur die vorderen Wappenscheiben und sieht im Wappen I rote Wecken.

[31] Roth a. a. O. S. 27.

im Gemeindebereich von Irdning wird das *Rua'm-Ausziagn* noch gespielt, und auch im Sölktale ist es den Kindern bis jetzt geläufig. Freilich spielen sie es hier nicht mehr mit der Aufmerksamkeit und Ausdauer, wie vordem ihre Eltern, die Einzelzug um Einzelzug zu Ende führten. Wir finden immerhin bis in die Gegenwart klar erkennbare Varianten von Spielen, die einst mit einem reichhaltigen Handlungsablauf von Flandern bis in die Ukraine und von Schweden bis Sizilien verbreitet waren, von denen wir aber gelegentlich auch Kunde aus anderen Erdteilen erhalten. Da der größte Teil meiner im Verlaufe von zwei Jahrzehnten zusammengetragenen Spielaufzeichnungen bei Kriegsende verlorengegangen ist, vermag ich an unveröffentlichten Aufnahmen nur das zu verwerten, was sich in ungedruckten Manuskripten erhalten hat oder seither gelegentlich aufgezeichnet werden konnte. Trotzdem genügte diese zufällige Auswahl, um einige steirische Kinderspiele in große Zusammenhänge einzuordnen.

In der Raumberger Spielform sitzen die „Rüben" nebeneinander, entweder auf dem Rasen oder auf einer Bank. Einer der Spieler, der „Bauer", kommt herbei und sät Rübensamen, wobei er dazu entweder gerupftes Gras verwendet oder nur durch Gebärden andeutet, daß er den Samen auf die Knie der vor ihm Sitzenden streut. Im Selbstgespräch sagt er dabei: „Ih muaß Rua'm anbaun". Wenn er das nächste Mal herbeikommt, spricht er: „Ih muaß schaun, ob s' zeitig sein!" Die auf der Bank neigen den Kopf nach vorn, und er kitzelt sie im Nacken. Wer daraufhin emporzuckt, ist reif. Der Bauer faßt ihn und versucht, die Rübe auszuziehen, doch das geht nicht so leicht, denn jeder hängt sich mit seinen Ellbogen in die des Nachbarn ein. Allmählich reißt er doch eine Rübe nach der anderen los, bis nur noch eine da ist. Der stärkste Knabe wird auf diese Art Bauer für die Wiederholung des Spieles. In der Kleinsölk reihen sich die Kinder sitzend hintereinander, so daß das jeweils vorderste hochgerissen wird. Das hinterste ist der Bauer. Einer nähert sich dem ersten und fragt:

Wo is da Baua?
Der Angeredete antwortet:
Hinter meiner!
Der letzte ist der Bauer und wird gefragt:
Kann ih a Rua'm habm?
Ih laß koane her!

Der einzelne faßt jetzt das vorderste Kind und bemüht sich, es wegzureißen, was nicht leicht gelingt, weil es von dem hinter ihm sitzenden umfangen und festgehalten wird. Nach und nach werden auf diese Weise alle Rüben ausgerissen.

Diese beiden Formen aus dem steirischen Ennsbereiche enthalten wesentliche Züge des häufigsten Spielverlaufes, wie er sich uns durch Vergleich erschließt. Die Teilnehmer setzen sich bis auf einen mit gegrätschten Beinen hintereinander auf den Boden (auch in den Schoß), wobei jedes Kind das vor ihm sitzende mit beiden Armen umfängt und festhält. Das letzte der Reihe (von jetzt ab als „Hauptspieler" bezeichnet)

heißt Bauer, Vater, Mutter, Großmutter, Frau Gode, Frau Rose, Frau Holle, Mutter Maria, Frau Sonne oder anders mehr. Den Sitzenden nähert sich ein einzelner „Gegenspieler", der sich vom ersten bis zum letzten mit einem stets gleich wiederholten Wechselgespräch durchfragt. So kennen wir es auch beim „Rua'm Ausrafa" in Wenisbuch.[1]

Einer kommt und fragt den vordersten der Sitzreihe:

Wo is da Vada?
Antwort: Hinta meina!

Er macht einen Schritt vorwärts und fragt den nächsten, von dem er die gleiche Antwort erhält. Das setzt sich Schritt für Schritt fort, bis er zum letzten kommt. Der aber antwortet auf die Frage nach dem Vater: „Ih bin 's selba!"

Der Gegenspieler erhält nun die Erlaubnis, eine Rübe mitzunehmen. „Raf da ane aus!" Er tut dies, kommt aber sogleich zurück und beginnt neuerdings beim ersten sein gleichmäßig wiederholtes Wechselgespräch. Das setzt sich fort, bis er alle Rüben weggebracht hat.

In vielen Orten geht dem Wegholen der Rüben ein wiederholtes Kommen voraus, bei dem das allmähliche Wachstum der Früchte festgestellt wird. Der „Bauer" kommt und sagt: „San die Ruab'm scho groß gnua?" Dabei sieht er sie der Reihe nach an. Dann geht er wieder, desgleichen beim zweiten Kommen. Erst beim dritten Male zieht er die Rüben aus.[2] Das langsame Reifen ist des öfteren Gegenstand eines Selbstgespräches oder eines ausführlichen Wortwechsels, die Spieler stellen es auch dar. Das geschieht beispielsweise beim

Rua'm-Ausnehma

Die Kinder liegen nebeneinander auf der Wiese. Der Bauer kommt mit einem Schubkarren (das heißt, er schiebt wie beim Turnspiel ein Kind vor sich her, das er an den Füßen hält, während es sich auf den Händen weiterbewegt). Er besieht die Rüben und sagt: „Oh je, die sind ja noch ganz klein, die kann ich ja nicht ausnehmen! Schau ma morgen wieder her!" Als er am „zweiten Tag" wiederkommt, stützen sich die Kinder mit den Händen auf: die „Rüben" sind schon ein wenig gewachsen (Abb. 1), doch er stellt fest:

„Die sand a bißl schief g'wachs'n, die werd'n ma morg'n richtn!" Oder er sagt: „Da sind a paar ausbliebm, werd'n ma morg'n an Samen mitnehman zum Nachbaun!"

Am dritten Tage sind die Kinder gebückt oder sie knien schon. Er richtet einige Rüben gerade, die anderen sind noch zu klein, er muß also mit dem Ausziehen warten. Am nächsten Tag knien die Kinder

[1] Wenn nicht anders angegeben, sind es meine eigenen Aufzeichnungen. Ausführlicher habe ich das „Rübenspiel" und eine Reihe von Spielhandlungen ähnlichen Aufbaues in meiner Dissertation (Wien 1936) und danach in meinem Buch „Kinderspiel und Volksüberlieferung" (München 1939) behandelt. Seither kamen vor allem Aufzeichnungen in der Steiermark, in den damals noch deutschen Siedlungen des Böhmerwaldes und der Zips und bei den seither ausgesiedelten Estlandschweden hinzu. Indonesische Varianten habe ich in der unter Fußnote 12 genannten Abhandlung verglichen.

[2] Aufgezeichnet in Winden, nördliches Burgenland.

oder sie sind nicht mehr so gebückt wie das vorige Mal. Er versucht, eine Rübe herauszuziehen, aber sie geht noch nicht aus dem Boden.

Wenn er am fünften Tage wiederkommt, knien die Kinder aufrecht und haben sich gegenseitig mit den Armen fest eingehakt. Der Bauer beginnt zu ernten und versucht, zuerst an einem Ende, dann am anderen, eine Rübe auszuziehen. Die Kinder ducken sich dabei, um kräftigeren Widerstand leisten zu können. Schließlich glückt es ihm doch, eine Rübe nach der anderen auszuziehen, und er wirft sie auf einen Haufen. Wenn er damit zu Ende ist, sagt der Bauer: „Jetzt hab ih die Rua'm doh noh vor'm Reg'n außabracht!"[3]

Sicherlich gab es zu dieser Sonderausprägung des Spielvorganges auch in anderen deutschen Landschaften viele Varianten, von denen man aber nur wenige schriftlich festhielt, ehe sie in Vergessenheit geraten sind. Eine davon, die vor einem Vierteljahrhundert im Badischen noch geläufig war, ist mir durch die Freundlichkeit von Herrn Prof. Dr. Johannes *Künzig* bekannt geworden.[4]

Zwiebele setze

Eine Frau kauft Zwiebeln ein und will sie in ihren Garten setzen. Im Selbstgespräch kündigt sie jeweils ihr Vorhaben an. Beim Setzen drückt sie die Kinder, die „Zwiebeln", ordentlich auf den Boden. Jedesmal, wenn die Frau in den Garten kommt, um nach ihren Zwiebeln zu sehen, sind diese ein Stück gewachsen. Sie drückt dann die Kinder auf die Schulter. Wenn die Zwiebeln groß genug sind (d. h. die Kinder aufrecht stehen), erfolgt die Tauglichkeitsprobe. Die Frau packt ein Kind nach dem anderen an den Schultern und versucht, es umzureißen. Die schlechten Zwiebeln werden auf den Mist geworfen, die guten bleiben stehen und wachsen später paarweise zusammen. Gelingt es der Frau, die Kinder zu trennen, so ist sie Siegerin.

Vor allem der europäische Osten ist reich an vorzüglich erhaltenen Formen unseres Spieles, die teilweise bis ins 20. Jahrhundert von Erwachsenen ausgeführt wurden.

Rübenspiel

Der Hauptspieler sitzt diesmal an der Spitze der Reihe. Der erste ist die Mutter oder Gärtnerin, die anderen sind Rüben, die sich hinter ihr anhängen. Wenn schon alle sitzen, kommt der Käufer von der Seite, geht zur Mutter und eröffnet eine Wechselgespräch:

Tucktuck!
Wer ist hier?
Der Waldteufel mit der schiefen Lippe.
Warum bist du eigentlich hier?
Ich will eine Rübe.
Nimm dir die hinterste.

[3] Mureck, Steiermark.
[4] Tingen, Kreis Waldshut. Aufz. Hoppenberg.

Der Käufer geht an das Ende, packt den letzten um die Hüfte und versucht, ihn loszureißen. Wenn es dem Käufer gelingt, geht er mit seiner Beute in ein Versteck. Kann er auf einmal mehrere Rüben wegreißen, so nimmt er sie gleichzeitig mit. Dann kommt er wieder und beginnt das gleiche Gespräch. Nun aber entgegnet auf seine Forderung die Mutter:

Ich habe dir doch eine gegeben!

Er gebraucht jedoch eine Ausrede und antwortet:

Frau Mutter, ich bin über eine Brücke gegangen,
Ein Teufel war unter der Brücke
Und nahm mir die Rübe.
So nimm dir die letzte!

Auf diese Worte der Mutter holt er abermals eine Rübe vom Ende der Reihe. Das geht so lange fort, bis er schließlich die Hauptspielerin selbst losreißt. Im neuen Spiele wechseln beide ihre Rollen.[5]

Auch die Darstellung des allmählichen Wachsens kehrt in ostslawischen Spielen wieder, so im ukrainischen „Meerrettich". Hier behalten die Kinder die übliche Sitzweise bei und deuten daher nur mit beschränkten Bewegungen von Fingern, Händen und Armen den Fortschritt des Wachstums an. Nach der zehnten Frage ist der Rettich reif.[6] Wie Fragen und Antworten lauten können, zeigt u. a. das

Melonenspiel

Die Mädchen suchen sich einen Platz mit einem Baum. Die größte von ihnen setzt sich unter den Baum und umfängt den Stamm mit Händen und Füßen, dahinter reiht sich eng die zweite, die erste mit den Armen umfassend, die gefalteten Hände auf ihrer Brust, die Innenseite nach außen gewendet. So hängen sich alle an bis auf eine, die stehen bleibt und die Melone holt. Dazu stellt sie sich vor die erste und sagt.:

Es schickt mich der Zar,
Die Zarin, der Herr, die Herrin,
Damit ihr mir eine Melone gebt!

Das vorderste Mädchen antwortet:

Die Melone ist erst wie eine Haselnuß.

Darauf geht die Gegenspielerin einen Schritt fort, dreht sich aber sogleich wieder um und sagt den gleichen Spruch wie zuerst. Diesmal lautet die Antwort:

Sie ist erst so groß wie eine Nuß.

Das Weggehen und Kommen wiederholt sich, wobei die Frucht immer größer wird. Sie ist so groß wie ein Apfel, ein viertel Eimer, ein halber Eimer, ein dreiviertel Eimer, ein Eimer. Es hängt vom ersten Mädchen ab, womit es die Größe der Melone vergleicht. Gewöhnlich achtet man darauf, daß die verglichenen Gegenstände eine ähnliche Gestalt haben

[5] Orlov S. P. Hry a Pisne Deti Slovanskych, Prag 1928. Ein slawisches Sammelwerk, das die Spiele in der jeweiligen Sprache und in tschechischer Übersetzung enthält. Die Übertragung ins Deutsche verdanke ich Frau Mari Krestan (sowohl diese russische Variante als auch alle anderen Stücke aus Orlov).
[6] Wsewolodski, Kowalewa Stepanowa, Spiele der Völker der Sowjetunion. 1933, S. 119 f. Übers. Olga v. Köppen.

wie die Frucht. Gegen Schluß ist die Melone so groß wie ein Marktplatz und dann wie ein halber Himmel. Endlich heißt es:

Sie ist so groß wie der ganze Himmel.
Geh und reiß dir eine ab!

Die Gegenspielerin geht die ganze Reihe entlang, wobei sie jeder Sitzenden die Hand auf den Kopf legt und sie drückt, dann packt sie den Kopf mit beiden Händen und schüttelt ihn. So kommt sie bis zur letzten, und die ist ihr erst recht. Sie reißt das Mädchen los, das nun aufstehen muß. Als jedoch die Gegenspielerin wiederkommt und abermals eine Melone verlangt, wird sie gefragt:

Wo ist die, die du abgerissen hast?
Sie ist in den Brunnen gefallen.

Nun folgt neuerdings das wiederholte Fragen nach der langsam wachsenden Frucht. Als endlich die zweite Melone abgerissen ist und die dritte begehrt wird, folgt eine andere Ausrede:

Die haben mir die Heiducken genommen.

So holt die Gegenspielerin eine Frucht nach der anderen und weiß jedesmal eine andere Ausflucht. Das Spiel endet, sobald die letzte abgeführt ist.[7]

Noch umständlicher erfolgt das *Rettich-Reißen* in einem litauischen Spiel, das in seinem Wesen an Varianten erinnert, von denen ausdrücklich die Ausführung durch Erwachsene berichtet wird.[8] Die „Rettiche" sitzen wie üblich hintereinander. Einer reitet auf einem Stocke um sie herum, wobei er einen Spruch sagt. Mit seiner Mütze schlägt er das Roß, reitet zum ersten Rettich und fragt:

Gott helfe, wo ist der Herr?

Der Rettich antwortet:

Danke, der Herr ist am anderen Ende!

Es folgt der gleiche Umritt und die Frage an den zweiten, und so mit steter Wiederholung bis zum letzten, an den sich der Reiter mit der Bitte wendet: „Meine Frau ist vom Ofen heruntergefallen und verlangt einen römischen Rettich!" Der „Herr" aber antwortet: „Was ich bis jetzt gesät und geeggt habe, ist noch nicht aufgewachsen."

Auf das hin beginnt das Spiel ganz von vorne, der Herr aber vertröstet den Reiter, wenn dieser endlich wieder zu ihm gelangt, neuerlich. Das wird so lange fortgesetzt, bis es schließlich heißt: „Jetzt ist er schon aufgewachsen, geh pflücken, aber laß nur nicht das Tor offen!" Auf das folgende inhaltsreiche Wechselgespräch kann hier nicht eingegangen werden. Den Steckenpferdreiter finden wir im litauischen „Rettichspiel" als alten Mann „auf schimmelgrauer Stute", im verwandten estnischen Hündchenspiel auf „grauem Rosse", im lettischen „Rettichausgraben" als „Gräber", der auf einem Besenstiel daherkommt. Auch der „Alte" eines weißrussischen Spieles[9] umreitet die Sitzenden auf einem Stocke,

[7] Orlow, S. 275 f.
[8] Musu Tautosaka, Bd. 10, S. 171, Nr. 7. Aus einem russisch geschriebenen Aufsatze von P. Visinskis „Anthropolog. Charakteristik der Schamaiten", übers. v. Dr. J. Balys. Der Textausschnitt läßt die Altersstufe der Spieler nicht erkennen.
[9] Wsewolodski a. a. O. S. 117 f. Kreis Witebs.

in einem zweiten bezahlen die Kaufleute mit ihren Rossen, auf denen sie geritten kommen, das heißt, sie geben die Stöcke ab.[10] Wenn der Gegenspieler nicht reitet, trägt er den Stock häufig in der Hand, und gelegentlich verkleidet er sich als altes Weib mit der Krücke.

Es ist hier nicht möglich, auf Gleichklang und Vielfalt zahlreicher Formen des Rübenspieles einzugehen, nur eine örtlich weit entfernte sei noch erwähnt. Selbst auf Westjava konnte ein niederländischer Freund, Dr. H. A. *Holtzappel*, ein ganz ähnliches Spiel aufnehmen: Ubi-Ubi-An.[11] Wie beim Melonenspiel umfaßt das vorderste Mädchen der kauernden Reihe den Stamm eines Baumes. Sie heißt Großvater, die Gegenspielerin Großmutter. Erst nach mehrmaligem Kommen sind die „Ubi" reif und werden ausgerissen, zuerst das hinterste Mädchen, das sich aber an der Reihe festklammert.[12]

Eng verwandt mit dem Rübenspiel ist das *„Brot-Backen"*. Häufig sitzen hier die „Brote" wie sonst die „Rüben". In einer Kurzfassung aus dem niederösterreichischen Bezirk Gmünd steht der Bäcker vor der Reihe, als der Käufer um Brot kommt. Er sieht nach und sagt, daß es noch nicht ausgebacken ist. Beim zweiten Kommen ist es schon verbrannt und wird rasch hochgerissen. Nur die beiden letzten bleiben übrig und werden Bäcker und Käufer. In einer zweiten Variante aus der gleichen Gegend schreitet der Gegenspieler die ganze Reihe ab und fragt so jeden, wobei er durchgängig die gleiche Antwort erhält. Allmählich ist das Brot durchgebacken, schließlich aber ganz verbrannt. Dann folgt das Hochziehen.[13]

Aus mehreren steirischen Orten kennen wir das „Brot-Backen" in eigenartiger Ausprägung. Die Spieler liegen dicht nebeneinander mit dem Gesicht nach unten auf der Wiese.[14] Als Einzelspieler tritt nur die „Mutter" auf, die von einem zum andern schreitet, um das Brot zu kneten und den Fortgang in einem Selbstgespräch kundtut. Die liegenden Spieler sind blind, das heißt, sie haben die Augen geschlossen. Für kurze Zeit geht die Mutter weg, dann kommt sie nachsehen, ob die Brote schon gebacken sind:

„Jetzt muaß ih schaun, ob 's Brot scho bachn is!" Dabei umschreitet sie die Liegenden. Dann geht sie von einem zum andern und hebt der Reihe nach die Köpfe hoch (Abb. 2). Alle haben die Augen geschlossen, so daß die Mutter feststellt:

Des is no net bachn!

Nach einer Weile kommt sie wieder, die Kinder haben die Augen halb offen, zum Zeichen, daß sie halb gebacken sind. Als die Mutter zum dritten Male kommt, halten die Kinder die Augen ganz offen. Die Brote

[10] Wsewolodski S. 115.
[11] Hendrik A. Holtzappel, Sundase Kinderspelen. Dissertation a. d. Kathol. Universität zu Leuven o. J. (Die Forschung erstreckte sich auf die Zeit von 1948 bis 1951). Die Ubi sind eine süße Erdäpfelart.
[12] Wörtlich wiedergegeben und ausführlich behandelt: K. Haiding, Proeve van Overeenkomst tussen enkele Javaanse en Europese Kinderspelen. Niederländ. Zschr. Volkskunde 55. Jg. (1954), S. 60—71.
[13] Beides Handschriftensammlung 1913 des NÖ. Landesschulrates.
[14] Gillersdorf, Steiermark.

sind „schön ausbachn", nur das letzte ist noch nicht so weit und wird auf den Mist geworfen.

Das Gespräch kann gegenüber der Darstellung des Backvorganges noch mehr zurücktreten, so in Halbenrain, wo die „Bäurin" mit Hilfe der „Dirn" die nebeneinander liegenden Brote in den Backofen trägt (an Händen und Füßen gefaßt). Besonders vielfältig gestalteten die Kinder das verwandte „Kornbauen" in den ehemaligen deutschen Dörfern des Böhmerwaldes, von Ort zu Ort mit wechselnden Eigenarten bereichert. In Großhaid z. B. gab es dabei viel Bewegung, obwohl sich alles in der Stube abwickelte. Die verschiedenen Arbeiten (mähen, aufmandeln, Korn einfahren, Mühle fahren u. a.) ließen die Kinder erst beim Backen kurz zur Ruhe kommen, wenn sie sich in der üblichen Reihe mit gegrätschten Beinen unter den Tisch setzten, der als Backofen diente. Beim Herausnehmen der Brote fragte der Bauer jedes einzeln: „Loaberl, Loaberl, bist scho bacha?" Die Gefragten antworteten entweder „Ih bin schon bacha" oder „Ih bin schon vabrennt". Die schlechten Brote kamen auch hier auf den „Misthaufen".

Als erster hat sich mit den unmittelbar hierher gehörigen Spielen Wilhelm *Mannhardt*[15] beschäftigt, der unter anderem flämische Varianten (Gegend von Dünkirchen und Hazebrouk), westfälische (z. B. Grafschaft Mark), ferner niederdeutsche aus Holstein und aus der Priegnitz anführt, in denen Lämmer oder Schafe geholt werden. Heute lassen sich Schafe als „Wechselspieler" aus Hamburg, Schlesien, in ehemals deutschen Dörfern Südungarns und des Bakonywaldes, in der Gottschee, in Frankreich und Italien und vielfach auch in schwedischer Überlieferung nachweisen. Unter den Tieren, die sonst begehrt werden, fallen die Hunde auf, zu denen die „Wechselspieler" verschiedensten Wesens häufig am Schlusse des Spieles werden, wenn sie sich über die „Mutter" stürzen. Von Anfang an finden wir sie unter anderem im weststeirischen[16]

Hinterl verkafn

Die Hündchen sitzen hintereinander auf der Wiese, das letzte Kind der Reihe ist der „Bauer". Es kommt der „Bedler" oder „Kafer", greift dem ersten Hündchen auf den Kopf und fragt:

Wo ist der Bauer?

Das „Hündchen" antwortet: Hinter mein![17]

Der Bettler fragt sich bis zum letzten durch (Abb. 3), der Bauer aber antwortet:

Hinter mein, vorder mein,
's leïtzte wir ih lacht wohl selber sein.

Der Bettler sagt: Du, gib ma a Hintli
(oder) Hast koan Hintli zu verkafn?

„Zu was brauchst es denn?", fragt der Bauer, „ih han selber net viel, aber oans kannst schon habm!"

[15] Germanische Mythen. Forschungen. Berlin 1858, bes. S. 273—284.
[16] Modriach.
[17] Manchmal entgegnet ein Hündchen scherzhaft: „In der Hosn drin" oder „Im Scheißhäusl drin" und bekommt dafür vom Käufer einen Schlag auf den Kopf.

Abb. 1: Als der Bauer am zweiten Tage mit seinem Schubkarren wiederkommt, sind die Rüben schon ein wenig gewachsen (Mureck).

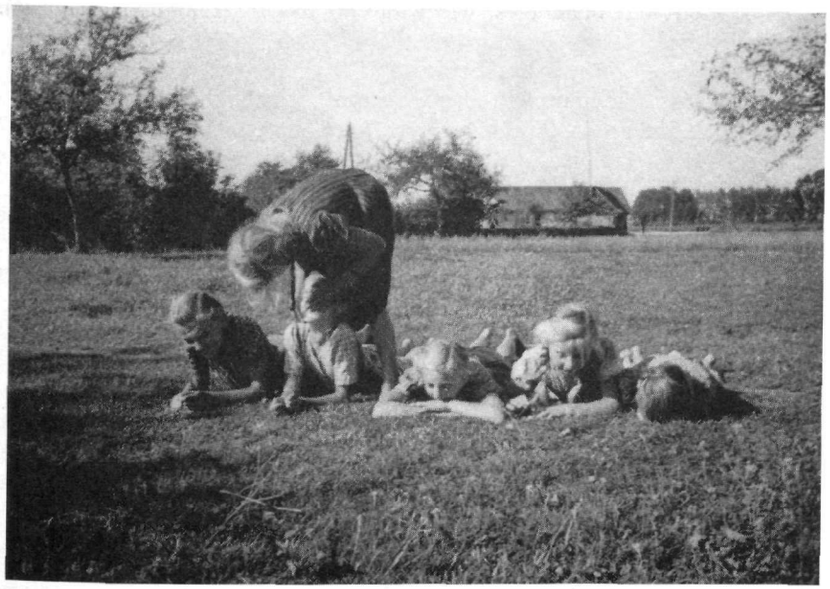

Abb. 2: Die Brote sind noch nicht gebacken (die Spieler halten die Augen noch geschlossen) [Gillersdorf].

Abb. 3: Der „Bettler" greift einem Hündlein nach dem anderen auf den Kopf und fragt: „Wo ist der Bauer?" (Modriach).

Der Bauer steht auf und gibt ein Hündchen aus der Reihe (nach Angaben eines älteren Mädchens müßte stets das letzte Hündchen ausscheiden, nicht ein beliebiges, wie während des Aufzeichnens gespielt). Dann fragt er:

Zu was brauchst es?

Antwort: Als Wachhinterl (oder Haushinterl, zum Jagen usw.).

Ehe der Käufer das Hündchen wegführt, fragt er: „Wau hintoan?" und nach der Weisung des Bauern führt er es an eine bestimmte Stelle des Spielgeländes:

In obern Himmel auffi (in hechastn Himmel, in d'Höll, in d' interste Höll, ins Fegfeuer)! Manchmal gibt es auch einen „intersten Himmel". Das „Haushinterl" wird beim Hause abgestellt.[18] Der Bauer beantwortet noch weitere Fragen:

Was muaß ih'n za fressn gebm?
Millisuppm.
Wau angreifn?
Am Ohr (oder Nase, Hand, Zöpfe, Schürze [Abb. 4])!

Der Käufer faßt das Hündlein weisungsgemäß am Ohre und führt es in den „obersten Himmel". Beim Wiederkommen erspart er sich das umständliche Befragen jedes einzelnen und geht sogleich zum Bauern.[19]

[18] Der Spielvorgang und das ganze Spielgelände wurden in Lichtbildern festgehalten.

[19] Es zeigen sich hier Ansätze, den durch die zahlreichen Spieler besonders lang gewordenen Weg zum Hauptspieler abzukürzen, womit die Schrumpfung des Gesamtverlaufes beginnt.

Unter verschiedenen Ausreden erwirbt er die anderen Hündchen, nur das letzte will der Bauer lange nicht hergeben.

Hat der Käufer auch dieses erlangt, dann kommen alle Hündchen zusammen, knien nebeneinander nieder und legen sich darauf nach vorn zur Erde. Der Bauer geht nachsehen, ob sie noch leben. Er kitzelt sie, und wenn sie quietschen, sind sie lebendig. Der Käufer (Bettler) hat sich versteckt, und die Hunde gehen nun auf Suche. Erblickt ihn ein „Hinterl", so läuft es ihm bellend nach, die anderen schließen sich samt dem Bauern an. Alle fallen über den Käufer her und schlagen und kitzeln ihn.

Eine Spielform der schwedischen Fischerkinder in der Ortschaft Rälby auf der Insel Worms, nahe der estnischen Küste zeigt merkwürdige Anklänge. Die Spieler stehen hintereinander, es kommt ein Kind als „Hinkender Hammel" auf einen Stock gestützt und fragt sich bis zur Mutter durch, von der er ein Schaf erbittet. Als er schließlich alle weggeholt hat und dennoch wieder ein Schaf verlangt, sagt die Mutter: „Ich habe keines mehr, du mußt sie haben, du hast sie bestimmt versteckt!" Er leugnet dies und behauptet, die Schafe seien gestorben. „Wir werden sie suchen", sagt die Mutter, und beide machen sich auf den Weg. Sie finden die Schafe, die sich auf der Wiese verstreut hingelegt haben; einige decken sich hinter Steinen oder in Mulden, eins benützt die Gelegenheit und legt sich auf das Dach einer Holzlage. Die Mutter sieht nach, ob die Kinder nicht doch noch am Leben sind und kitzelt sie. Kaum eines kann das Lachen und Quieken verbeißen, sie stehen auf und sind wieder lebendig.[20]

[20] Der Verlauf des Spieles ist in einer Reihe von Lichtbildern festgehalten worden.

Abb. 4: Der „Bettler" führt das Hündlein, am Ohre gefaßt, weg (Modriach).

Abb. 5: Faltikögerl (Westseite) vom Steinbruchriegel.

Abb. 6: Wehrhügel am Faltikögerl.

Um Hunde geht es auch in verwandten Spielen der ehemals deutschen Dörfer in der Zips (östliche Slowakei), im nördlichen Niederösterreich und im Kreise Ösel (Estland). Dort verspricht der Käufer auf die Frage der Hausmutter dem Hündchen zuerst nur schlechtes Essen, dann gutes, ebenso gegensätzlich Trank und Lagerstätte. Dieser Zug klingt in unserem Modriacher Spiele nur noch in der Frage „Was muaß ih za fressn gebm?" an. In einer Kärntner Variante, deren Kenntnis wir dem verdienstvollen Balthasar *Schüttelkopf* verdanken[21], antwortet Frau Sunna, als der Käufer endlich bis zu ihr gekommen ist, auf die Frage:

Wo ist die Frau Sunna?
Hinter meiner, vor meiner,
Leicht wer' ih die rechte sein.

Das erinnert so deutlich an die Worte des „Bauern" im Modriacher „Hinterl-Verkaufen", daß auch die etwas gezwungenen kärntischen Reime, die von den gegensätzlichen Speisen handeln und damit dem oben angeführten baltischen Wechselgespräch nahekommen, unsere Aufmerksamkeit verdienen:

Was denn fuattern?
Stoan und Prügl!
Schau, daß d'aussi kimmst, du Pumpernigl!
Butter und Höne (Honig)!
Nimm halt das erste, 'schöne!

Mit diesen wenigen Hinweisen sei der große Bereich, dem unsere steirischen Kinderspiele „Rüben-Ausziehen", „Brot-Backen" und „Hündlein-Verkaufen" angehören, wenigstens angedeutet. Angesichts des mit kennzeichnenden Einzelzügen verbundenen Gesamtverlaufes sind kulturgeschichtliche Zusammenhänge anzunehmen und keinesfalls unabhängige Entstehungen an verschiedenen Orten. Die Gemeinsamkeiten können weit zurückreichen, auf späteren Wechselbeziehungen oder auch auf einer Übertragung aus andersgearteten Kulturen beruhen. So mag etwa das Auftreten in Java durch eine der mächtigen Ströme indischer Gesittung zu erklären sein. Diese Einflüsse waren um so stärker, als ursprünglich auch diese Spiele zur Überlieferung der Erwachsenen gehörten.

Noch vor einem Vierteljahrhundert zählte das Kinderspiel, das aus mündlichem Herkommen unabhängig von Schule und Kindergarten lebte, zu den blühendsten Zweigen unserer Volkskultur. Rascher als es jemand vermutete, ist diese Tradition in vielen Gegenden fast erloschen. Nach längerer Unterbrechung kann ich mich wieder der Spielforschung zuwenden. Ich bin daher für jede Mitteilung von Spielen aus mündlichem Herkommen dankbar (mit Ortsangabe), auch wenn sie nur noch in der Erinnerung der älteren Generation fortbestehen. Jede Ergänzung (durchschnittliches Alter der Spieler, Erläuterung seltener Ausdrücke) erhöht den Wert der Nachricht.

---

[21] B. Schüttelkopf, Kinderreime und Kinderspiele, Nr. 10, Carinthia I 1891, S. 162.