

Ältere Kinderspiele aus Sargans

Autor(en): **Zindel-Kressig, Anton**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Schweizerisches Archiv für Volkskunde = Archives suisses des traditions populaires**

Band (Jahr): **10 (1906)**

PDF erstellt am: **21.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-110780>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Il nous faut donc en prendre notre parti et constater que la chanson du guet de nuit a complètement disparu dans le Jura et n'est plus qu'un souvenir. En plein XX^e siècle, nous n'osons pas dire trop haut que nous regrettons cette bonne vieille coutume de nos pères; mais n'oublions pas que nous sommes la *Société suisse des traditions populaires*; nous ne remplirions pas notre tâche, si nous ne consacrons un souvenir ému à ce vestige du passé. C'est à ce sentiment que j'ai obéi en entreprenant cette étude, et je serai plus que payé de mes peines si j'ai pu vous intéresser quelques instants et si j'ai ainsi contribué dans une faible mesure à sauver de l'oubli l'une ou l'autre de ces antiques et naïves chansons du guet.

Ältere Kinderspiele aus Sargans.

Von Ant. Zindel-Kressig, Schaffhausen.

Das Faulballen („Fulballnä“).

Teilnehmerzahl: 2—8 Knaben.

Spielplatz: Ein Viereck von mindestens 80—100 m² Flächeninhalt. Die vier Ecken werden durch Steine oder Pfähle markiert.

Spielplan: Die an den Ecken aufgestellte Partei sucht die im „Ring“, d. h. die sich innerhalb des durch die vier Ecken begrenzten Raumes befindliche, durch Ballwürfe „faul“ oder spieltot zu machen; die Ringpartei, die den Ring nie überschreiten darf, trachtet hingegen, den auf sie abgegebenen Würfen zu entgehen, wodurch die Eckspieler das Spiel verlieren. Die verspielende Partei muss in den Ring.

Spielregeln. 1. Spiel mit 2 Knaben: a) Das „Annehmen“ oder Bestimmung, welcher der beiden Knaben an die Ecken, welcher in den Ring muss. Der eine Knabe nimmt ein Schieferplättchen oder einen flachen Stein und spuckt auf die eine Seite; dann fragt er den andern: „Wit truchä oder nass?“ [Willst du trocken oder nass?]. Nach erhaltener Antwort wird der Stein in die Höhe geworfen. Fällt der Stein so, dass die gewünschte Seite nach oben zu liegen kommt, so kann der betreffende Knabe an die Ecken; andernfalls muss er in den Ring.

b) Jeder Spieler hat Anspruch auf einen „Ganzen“, d. h. zwei Würfe; er ist „gesund“. Fehlt der Ecksteher, so wird er „um einen Halben leider“ oder „blind“; er darf „fahren“, d. h. nach Belieben an die vier Ecken springen, um auf diese Weise den Gegner in seine Nähe zu bringen oder zu überraschen. Fehlt er auch den zweiten Wurf, den er von einer beliebigen Ecke aus tun darf, so ist er faul; er hat verloren und muss nun in den Ring.

c) Wird der Ringspieler getroffen, so muss der Eckspieler fortspringen; ersterer erhascht den Ball so schnell wie möglich und trachtet damit den davoneilenden Eckspieler zu treffen; trifft der Wurf, so sind sowohl Eckspieler wie Ringspieler „um einen Halben leider“; trifft der Wurf nicht, so verliert nur der Ringspieler einen Halben.

d) Fällt der Ball, nachdem er den Ringspieler getroffen, ausserhalb des Ringes, so ruft der Ringspieler, weil er den Ring nicht verlassen darf: „d'Ballä in Ring!“ Der Eckspieler muss nun den Ball aufheben und ihn von einer Ecke aus in den Ring werfen; geht hierbei der Ball über den Ring hinaus, so wird der Eckspieler „um einen Halben leider“; andernfalls erhascht der Ringspieler den Ball und sucht damit den davoneilenden Eckspieler zu treffen.

2. Spiel mit mehreren Knaben: a) Das Annehmen wie bei 1 a). — Derjenige Knabe der richtig geraten hat, darf sich von den Mitspielenden einen auswählen, also „annehmen“. Fällt das Plättchen mit der nicht gewünschten Seite nach oben, so kann der fragende Knabe zuerst annehmen. Dies wiederholt sich solange, bis die Teilnehmer zwei gleichstarke Parteien bilden. Ist die Teilnehmerzahl ungerade, so erhält eine Partei einen „Blinden“ [Überzähligen].

b) Bestimmung, welche Partei an die Ecken darf: Ein Knabe der einen Partei fragt einen der andern: „Witt truchä oder nass?“, worauf er das Plättchen in die Höhe wirft. Fällt es mit der gewünschten Seite nach oben, so darf diejenige Partei, der der Knabe angehört, an die Ecken, andernfalls muss sie in den Ring.

c) Wie bei 1 b, c u. d. Ausserdem ist noch zu beachten: Ist ein Spieler „faul“, so kann ihm ein anderer Spieler einen „Halben“ oder „Ganzen“ schenken. „Fahren“ darf man erst, wenn nur noch ein Spieler an den Ecken ist. Hat der Eck-

spieler nur noch einen Halben, so kann er mit einem bereits ausgetretenen oder faulen Eckspieler „vierteln“, d. h. der Ball wird zwischen den zwei Eckspielern herumgeboten und ein günstiger Moment zum Werfen abgewartet. Geht der Wurf fehl, so sind beide Eckspieler faul. Jeder Ringspieler hat das Recht, den Ball zu ergreifen und ihn der davoneilenden Eckpartei nachzuwerfen. Fehlt der Wurf, so verliert der Werfende einen Halben.

3. Nebenregeln: a) Der Ball darf unter den Eckspielern beliebig herumgeboten werden. Fällt er beim Herumbieten in den Ring, so erhaschen in die Ringspieler und werfen damit nach den davoneilenden Eckspielern. Hie und da wird scheinbar auf die Ringspieler geworfen, um sie womöglich in die Nähe eines Eckspielers zu bringen, dem dann schnell der Ball zugeworfen wird.

b) Werden beide Parteien gleichzeitig faul, was oft vorkommt, so erhält jede Partei wieder einen Halben; so geht es fort, bis eine Partei faul ist.

c) Muss die gleiche Partei 3—4 mal in den Ring, so kann sie von der Eckpartei „schandähalf“ an die Ecken gelassen werden.

d) Streifwürfe gelten in der Regel nicht; es sei denn, es werde dies vorher ausdrücklich bestimmt. Ein starker Wurf heisst „Schmutterä“.

e) Je nach Abmachung kann jeder Spieler auch 2 Ganze erhalten; er darf dann viermal fehlen, bis er „faul“ ist.

f) Wenn nur noch zwei Eckspieler übrig sind, oder wenn überhaupt zwei an den Ecken sind, so müssen sie sich stets diagonal gegenüberstehen, sonst gilt der Wurf nichts.

Das Rösschenfaulballen („Rösslifulballnä“).

Teilnehmerzahl unbeschränkt.

Spielplan: Die „Reiter“ setzen sich auf den Rücken ihrer Kameraden (der „Rössli“) und werfen sich gegenseitig den Ball zu. Sobald ein Reiter den Ball fallen lässt, ergreifen ihn die Rössli und werfen damit nach den davonspringenden Reitern. Wird ein Reiter damit getroffen, so haben sämtliche Reiter beim nächsten Spielumgange die Stelle der „Rössli“ einzunehmen.

Die Bestimmung der Parteien geschieht durch „annehmen“, wie dies unter „Fulballnä“ beschrieben ist.

Das Zigerlen („Zigerlä“).

Teilnehmerzahl unbeschränkt.

Spielplan: Jeder Spieler hat einen „Ganzen“; er ist „gesund“. Derjenige Knabe, für den es „zigerlet“¹⁾, hat den Ball zu ergreifen und damit nach den davoneilenden Mitspielern zu werfen. Trifft er, so hat der Getroffene das Recht, auch seinerseits wieder auf einen dritten, dieser wieder auf einen vierten usw. zu werfen. Derjenige, der einen Wurf fehlt, ist „um einen Halben leider“; fehlt er auch das zweite Mal, so ist er „faul“ und muss austreten. Der zuletzt noch blind oder gesund übrig bleibende Spieler nennt man „Zigerstock“; dieser darf dann „zigerlen“.

Das Hü-um- oder Bümmelspiel.

Teilnehmerzahl unbeschränkt.

Spielplatz: In einer Entfernung von 2—3 m von einem grösseren Loche, der „Suppe“, entfernt, befinden sich in Kreisform mehrere kleine Löcher, die „Tätsche“.

Spielplan: Jeder Spielende ist mit einem Rebstecken versehen. Der „Bümmelträger“ hat darnach zu trachten, den „Bümmel“²⁾ mittelst seines Steckens in die Suppe zu bringen. Die Spieler an den Tätschen befeissen sich, den Bümmel fortzuschlagen. Kann der Bümmel wirklich in die Suppe praktiziert werden, so ruft der Bümmelträger: „Hü-um, mussium“. Alle Spielenden haben bei diesem Rufe um einen Tätsch nach rechts zu „fahren“. Der Bümmelträger trachtet hiebei, mit seinem Stecken in einen Tätsch zu gelangen, bevor dies dem zum Fahren Verpflichteten möglich ist. Gelingt dies, so hat der Fahrende, dessen Tätsch bereits vom Bümmelträger besetzt ist, die Stelle des letztern zu übernehmen.

Spielregeln: a) Bestimmung des Bümmelträgers. Vor Beginn des Spieles begeben sich die Knaben auf den „Degen“. Sie stellen sich in einer geraden Linie 8—10 m von der „Suppe“ entfernt auf und werfen ihre Stecken nach der Suppe. Derjenige,

¹⁾ Die Knaben bilden einen Kreis; in der Mitte desselben liegt der Ball; der Balleigentümer übernimmt in der Regel das erste Mal die Rolle des Zigerstocks und sagt: *Es zigerlet, es zigerlet für ä N. N.* (Name des betr. Knaben). Es darf einer auch für sich selbst zigerlen.

²⁾ Der „Bümmel“ oder „Hüumer“ ist ein Stück Holz, z. B. der Spunden eines Fasses.

dessen Steckenspitze am weitesten vom Mittelpunkt der Suppe entfernt ist, ist Bümmeleträger.

b) Der Bümmele darf von Hand nur bis in die Nähe der Täsche gebracht, nie aber in die Suppe hineingeworfen werden.¹⁾

c) Jeder Spieler hält seinen Stock in den Täschen und steht von diesem so weit entfernt, dass er ihn mit seinem Stecken jederzeit erreichen kann. Sowie einer mit dem Stecken ausser den Täschen fährt, ohne dabei „Büt Täschen“ zu sagen, so hat ihm der Bümmeleträger, sofern er es bemerkt, in den Täschen zu fahren. Gelingt dies, so hat der auf diese Weise um den Täschen gekommene die Stelle des Bümmeleträgers zu übernehmen.

d) Ist der Bümmele in die Nähe der Suppe gebracht und glaubt der Bümmeleträger, ihn mit einem sichern Schlag in die Suppe zu bringen, so ruft er „Hü-um“²⁾. Sobald Hü-um gerufen wird, haben alle Spieler um einen Täschen zu fahren und der Bümmeleträger trachtet dabei, schnell in einen Täschen zu kommen, bevor er vom Fahren den eingenommen wird³⁾.

e) Sind genügend Täschen vorhanden, so können die Teilnehmer beliebig auswählen und sich noch solche sichern, wenn sie sich den alten Täschen verbieten; es geschieht dies mit den Worten: „Büt Täschen, gu där“, mit andern Worten; „I verbüttä mi Täschen und gu in där“; man kann dann jederzeit in den alten Täschen zurückkehren⁴⁾.

Anmerkungen: Mit dem Stecken kann man zu jeder Zeit, ausgenommen wenn es „Hü-um“ oder „Mussium“ ist, nach dem Bümmele schlagen. Will man den Bümmeleträger ärgern, so fährt man rasch nacheinander aus dem Täschen, sagt aber dabei stets „Büt Täschen“, „Büt Täschen“ etc. Während man aber diese Worte spricht, darf man den Bümmele nicht fortschlagen, ja nicht einmal berühren, sonst tritt derjenige, der den Bümmele trifft, an die Stelle des Bümmeleträgers. Schlägt einer den Bümmele fort und der Bümmeleträger fährt ihm in diesem Momente in den Täschen, so hat der erstere ebenfalls die Stelle des Bümmeleträgers zu übernehmen. Oft trifft es sich, dass Bümmeleschläger und Bümmeleträger gleichzeitig in den Täschen

¹⁾ Das Herausbefördern des Bümmeles aus der Suppe nennt man „ausmisten“.

²⁾ „Hü-um, mussium“ wird nur gerufen, wenn der Bümmele wirklich in die Suppe zu liegen kommt.

³⁾ Natürlich fliegt der Bümmele oft über die Suppe hinaus oder wird im kritischen Moment fortgeschlagen. Hü-um wird also vielfach gerufen, um die Aufmerksamkeit der Spieler abzulenken und während dessen schnell in einen Täschen zu fahren.

⁴⁾ Dieses Wechseln geschieht sehr oft, weil sich die Spielenden gerne so aufstellen, dass sie den Bümmele möglichst weit fortschlagen können.

fahren. Dann müssen diese zwei miteinander auf den Degen; derjenige, der näher bei der Suppe ist hat gewonnen, der andere wird Bümmelträger. Kommen noch andere Knaben hinzu, die ebenfalls mitspielen möchten und ist noch genügend Platz vorhanden, so müssen die Neuhinzugekommenen auf den Degen. Sind nun z. B. zwei Knaben am weitesten, aber gleichweit von der Suppe entfernt, so müssen diese 2 wieder auf den Degen usf. Kommt ein Knabe vereinzelt dazu, so muss er ohne weiteres den Bümmelträger spielen. Gibt es Streitigkeiten und will keiner den Bümmel holen, was häufig vorkommt, geht man, um den Streit zu schlichten, auf den Degen. Derjenige, der dann mit der Steckenspitze am weitesten vom Mittelpunkt der Suppe entfernt ist, muss den Bümmel tragen oder er wird davon gejagt und man geht dann neuerdings auf den Degen. Verlässt ein Teilnehmer auf kurze Zeit das Spiel, hat aber im Sinne nachher wieder weiterzuspielen so sagt er: „*Büt Täscht*, wenns Hü-um und Mussium würd“; dann kann er nachher wieder gemütlich seinen alten Täscht einnehmen und weiterspielen.

Das Hüum-Spiel ist sehr kurzweilig; es hat nur den Übelstand, dass es so viele „Suppen“ und „Tätsche“ erfordert, die oft ganz bedeutende Dimensionen annehmen. Dies ist auch der Grund, weshalb das Spiel verschwunden ist; die Schulbehörden können heutzutage nicht mehr zugeben, dass die schönen, modernen Schulplätze durch derartige Löcher verunstaltet werden.

Das Gaisgügis.

Teilnehmerzahl unbeschränkt.

Spielplan: Zwei grosse Steine *A* und *B* legt man in gleicher Linie und in einer Distanz von $1\frac{1}{2}$ —2 m voneinander entfernt auf den Boden; auf *B* wird noch ein kleinerer, ungefähr faustgrosser Stein *b* gesetzt. Der „Gaisbock“ hat den Stein *b*, der von den Spielenden auf eine Distanz von 10—12 Schritten mit faustgrossen Steinen heruntergeworfen wird, stets wieder auf Stein *B* zu legen. Jeder Werfer hat seinen Stein wieder zu holen, darf aber erst ans Ziel zurückeilen, wenn er mit ihm vorher an den Stein *A* angeschlagen hat. Der Gaisbock muss das Anschlagen der Wurfsteine zu verhüten suchen; er darf, solange sich der Stein *b* auf Stein *B* befindet, den Werfern, die ihre Wurfsteine an den Stein *A* anschlagen wollen oder bereits angeschlagen haben, ein „Boti“¹⁾ geben, und ihnen zu diesem Zwecke bis ans Ziel nachlaufen. Derjenige, der ein „Boti“ erhält, bevor er am Ziele angelangt ist, hat dann den Gaisbock zu spielen. Ein „Boti“ gilt nichts, wenn sich während desselben Stein *b* nicht auf Stein *B* befunden hat.

Spielregeln. a) Bestimmung des Gaisbockes: Alle Spielenden werfen vom Ziele aus nach dem kleinen Stein *b*;

derjenige, der den Stein zuletzt herunterwirft oder ihn am weitesten fehlt, ist der Gaisbock.

b) Bevor ein Teilnehmer wieder auf Stein *b* werfen darf, hat er nach jedem Wurf das Ziel zu verlassen, seinen Stein zu holen und darnach zu trachten, dass er damit unbeachtet auf Stein *A* schlagen kann. Wird er bemerkt und befindet sich Stein *b* bereits auf Stein *B*, so kann ihm der Gaisbock bis ans Ziel nachlaufend ein Boti geben.

c) Trifft keiner den Stein *b* und wagt es auch keiner, seinen Wurfstein an Stein *A* zu schlagen, weil jeder fürchtet vom Gaisbock, der den Stein *A* streng bewacht, ein „Boti“ zu erhalten, so müssen alle Spielenden, der Gaisbock ausgenommen, ans Ziel zurück und wieder, wie im Anfange, nach dem Stein *b* werfen; derjenige, der den Stein zuletzt herunterwirft oder ihn am weitesten fehlt, übernimmt alsdann die Stelle des Gaisbockes.

Anmerkung: Es kommt häufig vor, dass der kleine Stein von der Grosszahl der Teilnehmer nicht getroffen wird; obwohl bereits im Besitze ihrer Wurfsteine, wagen sie es aber doch nicht an Stein *A* zu schlagen; endlich gelingt es einem sich noch am Ziele befindlichen Teilnehmer den kleinen Stein herunter zu werfen. Der Gaisbock hat nun schnell den kleinen Stein auf den Grossen zu setzen; solange dies nicht der Fall ist, darf er kein „Boti“ austheilen. Während dieser Zeit schlagen die Werfer schnell an den Stein und springen ans Ziel. Oft geht aber das Steinaufsetzen so rasch vor sich, dass höchstens einer seinen Stein anschlagen kann; gelangt dieser dann ans Ziel, ohne vorher ein „Boti“¹⁾ erhalten zu haben, so kann er die andern, die noch nicht an den Stein geschlagen haben, „erlösen“, indem er den kleinen Stein herunterwirft und denselben möglichst weit fortschleudert; dann finden die Werfer Zeit, ihre Steine anzuschlagen.

Dieses Spiel ist ganz ausgegangen.

Das Geissen.

Dieses Spiel ist dem „Gaisgügis“ sehr ähnlich.

Auf einen grossen, abgeflachten Stein, die „Gaiss“, wird ein kleinerer, der „Böckel“, gesetzt. Der „Gaissbock“, der nur in gleicher Linie oder Höhe mit der Gaiss stehen darf, hat den Böckel stets auf die Gaiss zu setzen. Jeder Werfer ist mit einem faustgrossen Stein versehen, mit dem er vom Ziele aus (10—12 Schritte von der Gaiss entfernt) den Böckel herunterzuwerfen sucht; der Stein ist nach jedem Wurf zu holen; er darf aber, soweit er über den Böckel hinausgeworfen ist, nicht von Hand, sondern nur mit den Schuhen bis auf gleiche Linie mit

¹⁾ „Boti“ = ein Schlag mit der Hand auf den Körper.

der Gaiss gerückt und erst von hier bis zum Ziele mit der Hand getragen werden. Gelingt es dem Gaissbock, dem Werfer, während er den Stein in den Händen hat oder ihn aufzuheben sucht, ein „Boti“ zu geben, so ist er erlöst und der Werfer hat die Stelle des Gaissbockes zu übernehmen. Ein Boti des Gaissbockes hat natürlich nur dann Gültigkeit, wenn sich der Böckel auf der Gaiss befunden hat. — Die Bestimmung des Gaissbockes erfolgt analog wie beim „Gaisgügis“.

Das Himmelsteigen.

Zu diesem Spiele nimmt man einen „Bagudenstengel“ (*Anthriscus silvestris*, Klettenkerbel), entfernt Blätter und Blüten, lässt aber die Verzweigung sein. Dieser Bagudenstengel wird in die Erde gesteckt; jeder Spielende fabriziert sich ein kleines Häckchen, das er an den Verzweigungen der Bagaude aufhängen kann. Zuerst kommt jeder mit seinem Häckchen in die „Hölle“, d. h. er muss es auf die Erde niederlegen. Nun nimmt man ein beliebiges Messer, dessen beide Heftseiten sich durch ihre Farbe oder irgend ein Merkmal unterscheiden müssen. Der einen Seite sagt man „Messerchen“, der andern „Gäbelchen“. Der Spielleiter fragt nun jeden seiner Kameraden: „Was willst du?“ Sagt einer Messerchen und fällt das Messer, das man in die Höhe wirft und auf den Boden fallen lässt, mit derjenigen Seite, die man Messerchen nennt, nach oben, so kann der Betreffende mit seinem Häckchen auf die erste Stufe steigen; im andern Falle, wenn es Gäbelchen gewesen wäre, hätte er in der „Hölle“ verbleiben müssen. So geht es fort. Wer zuerst auf der obersten Stufe anlangt, ist im „Himmel“; er hat gewonnen und muss nicht mehr weiter spielen, bis die andern auch fertig sind. Einer ist natürlich stets der letzte und muss zur Strafe ein Stück Holz mit seinen Zähnen aus der Erde reißen; um die Strafe zu verschärfen, steckt man das Stück Holz öfters noch in einen Haufen Kuh- oder Pferdedünger. Fällt durch eigene Schuld des Spielenden das Häckchen von der zweiten oder dritten Stufe auf den Boden, so muss der Betreffende wieder von neuem beginnen, also wieder in der Hölle anfangen.

Teufelskette-Spannen.

Man bindet eine längere Schnur um einen Baum oder an eine Stange. Einer der Spielenden wird nun, sofern sich

keiner freiwillig meldet, durch Anzählen bestimmt, die Schnur zu halten; derselbe hat gleichzeitig irgend ein Pfand an den Baum oder an den Pfahl zu legen und darauf zu achten, dass ihm keiner das Pfand rauben kann. Nimmt ihm nun einer das Pfand, ohne dass er demselben ein „Boti“ geben kann, so muss von neuem ein Pfand gesetzt werden; es kommt öfters vor, dass als letztes Pfand noch das Hemd ausgezogen und versetzt werden muss. Gelingt es aber dem Schnurhalter, dem Pfandnehmer ein „Boti“ zu geben, bevor sich der letztere ausser dem Bereiche der Schnur befindet, so ist der erstere erlöst und die Rollen werden vertauscht. Die Pfänder werden aufbewahrt bis zum Schlusse des Spiels. Man nimmt dann jedes einzelne Pfand hinter den Rücken und fragt: „Was muss derjenige tun, dem dieses Pfand gehört?“ Jenachdem hat der Betreffende ein Stück Holz aus der Erde zu beissen, einen Stein zu holen, im Hemd auf einem Stein herumzutanzten, oder von einem vorübergehenden Herrn Zündhölzchen zu betteln etc. Erst wenn die Aufträge ausgeführt sind, werden die Pfänder wieder zurückerstattet.

Ich will ein armes Tierchen sein.

Eines der spielenden Kinder übernimmt die Rolle des Hauptmanns. Die andern kommen nun zum Hauptmann und sagen: „J will ä-n-arms Tierli si“. Der Hauptmann fragt darauf: „Was für eins?“ Die Kinder antworten: eine Schnecke, ein Pferd, ein Vogel etc. Der Hauptmann weist jedem Tierchen seinen Platz an, d. h. je nach der Schnelligkeit des zu repräsentierenden Tieres, weist er ihm eine kürzere oder längere Distanz an. Nachdem jedes seinen ihm angewiesenen Platz eingenommen hat, klatscht der Hauptmann in die Hände und jedes Tierchen springt auf ihn zu. Dasjenige, welches zuletzt ankommt, muss eine Strafe erleiden. Zu diesem Zwecke muss sich das strafbare Tierchen bücken; die übrigen bilden einen Kreis um dasselbe und der Hauptmann legt ihm eine Anzahl Finger auf den Rücken und fragt: „Wie viel Finger halte ich auf den Rücken?“ Er ratet es das Gefragte nicht, so wird es von allen Spielenden mit Fäusten durchgeklopft mit folgenden Worten: „*Häsch nit ver-routä, friss der Broutä, gib der Chatz nüt dervu*“. Wird richtig geraten, so erfolgt Freilassung.¹⁾

¹⁾ Dieses Spiel ist mir zwar nicht mehr ganz gegenwärtig. Im Grossen und Ganzen glaube ich aber doch das Richtige getroffen zu haben.