

Zeitschrift: Schweizerisches Archiv für Volkskunde = Archives suisses des traditions populaires
Herausgeber: Schweizerische Gesellschaft für Volkskunde
Band: 24 (1922-1923)

Artikel: Ländliche Possen und Spiele aus Uri
Autor: Müller, Jos.
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-112247>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 18.03.2025

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

Ländliche Possen und Spiele aus Uri.

Meine kleine Zusammenstellung von Spiel und Kurzweil aus Uri ist weniger auf Selbsterleben gegründet als auf den Mitteilungen zahlreicher, junger und alter Leute aus dem Volke, deren Angaben aber gegenseitig geprüft und durch Konfrontation der mitteilenden Personen bestätigt worden. Da die Sammlung in keiner Weise vollständig ist und mehr gelegentlich als planmässig gewonnen wurde, enthalte ich mich einer Einteilung.

Ein Haar durch die Türe hindurchziehen. Dieses Vexierspiel fordert zwei Personen, eine eingeweihte und eine uneingeweihte. „Wart, ich will eines von deinen Haaren durch die Türe hindurchziehen!“ sagt die erstere zur zweiten. Gibt sich letztere dazu her, so muss sie sich mit dem Rücken dicht an eine geschlossene Türe stellen, den Kopf fest angepresst. Die andere Person auf der entgegengesetzten Seite der Türe ruft nun: „Wo hast du deinen Kopf?“ und die gefragte putscht ein wenig an die Türe, um die Lage des Kopfes genau zu bezeichnen. Plötzlich schlägt aber der Eingeweihte mit der Faust oder noch besser mit einem Schlegel oder Holzklotz so heftig als nur möglich gegen jene Stelle an der Türe, wo er den Kopf vermutet, so dass der Inhaber des Kopfes auf die Nase fliegt und gewöhnlich nicht wenig in Harnisch gerät. Der andere aber zieht sich selber ein Haar aus und zeigt es dem Geprellten etwa mit den Worten: „G'sehsch, i ha dr ämal eis iberchu!“ (Attinghausen).

Einem ein Haar ausreißen, ohne dass ers spürt. Während man ihm mit der linken Hand ein Haar ausreisst, verabreicht man ihm mit der rechten einen Faustschlag oder eine Ohrfeige. Er wird dann nur den Faustschlag oder die Ohrfeige fühlen.

Die zwölf Apostel aus der Welt jagen. Die Posse fordert 13 Personen. Zwölf sitzen um den Tisch, auf dem ein Becken oder eine Mutte voll Wasser steht, die dreizehnte zündet ein Kerzchen an und lässt vor jedem der 12 Apostel einen Wachs- oder Stearintropfen in das Wasser fallen, den jeder fest ins Auge fasst und nicht aus den Augen verliert, während jene das Wasser umrührt, um unversehens mit der flachen Hand hineinzuschlagen, dass das Wasser den überraschten Aposteln ins Gesicht spritzt.

Stärnäguggä. Es ist das nämliche Vexierspiel wie Nr. 3, aber mit beliebiger Zahl der Spielenden. Statt der Kerzentropfen werden Papierschnitzel, die Sterne zu bedeuten haben, ins Wasser gestreut; jedes der Spielenden wählt sich einen der schwimmenden Sterne aus und behält ihn im Auge usw.

Fliegen durch die Volle jagen. Man steckt einer uneingeweihten Person, am liebsten einem Weibervolk, eine Volle oder einen Trichter am Hals oder im Nacken unter die Kleider, indem man den Vorschlag macht: „Wart, mer wennt-d'r b'Fleigä dur b'Vollä jagä.“ Dann tut man dergleichen, als wollte man Fliegen z. B. mit einem Nastuch zusammentreiben, schüttet aber plötzlich einen Schwall kalten Wassers durch die Volle oder den Trichter hinunter.¹⁾

„Mōn g'schawä“ oder „Stärnä guggä“. Einem Uneingeweihten macht man den Vorschlag: „Ich will machä, dass dü durä Tschoopänermel durä der Mōn (d'Stärnä) g'sehsch am lüter hällä Tag.“ Geht er auf den Leim, so zieht er den Tschoopen aus und guckt durch einen Ärmel gegen den Himmel; der andere aber schüttet unversehens oben Wasser hinein, und das Sternengucken oder Mondbeschauen findet ein jähes, nasses Ende.

¹⁾ Vgl. Arch. XIX. 164, Val de Bagnes.

Ärdätössä. Es werden 2 kleine Gruben im Erdboden gemacht, die unter dem Rasen mit einem Gang untereinander verbunden sind; die eine Grube wird mit Wasser oder Urin gefüllt und mit Rasen leicht bedeckt; dann wird ein Uneingeweihter eingeladen, sein Ohr auf die andere Grube zu legen, um zu hören, wie die Erde tost. Während er das tut, schlägt ein anderer auf die gefüllte Grube, deren Inhalt dem neugierigen in die Ohren spritzt.

Goldgrüebli. Innerhalb eines Kreises sind im Erdboden mehrere mit Rasen bedeckte Grübchen, von denen etwa eines eine kleine Münze enthält, während andere mit Kot gefüllt sind. Man ladet nun einen Uneingeweihten ein, in diesen Goldgruben nach Gold zu suchen, der, wenn er zuerst die Münze findet, mit doppeltem Eifer die übrigen Gruben aufdeckt, um dann enttäuscht und erbost die schmutzigen Finger zurückzuziehen.

Viräsingä. Eines macht einer Gesellschaft den Vorschlag: „Macht euch alle unter den Tisch, ich will euch hervorsingen.“ Kennen sie das Spiel noch nicht, so kauern sich alle unter den Tisch und erwarten einen wunderbaren Zaubergesang. Der Veranstalter des Scherzes aber wiederholt einfach die Worte: „Wenn-r nit wennt virä, sä blybet dunnä“, bis es der Gesellschaft unter dem Tisch verleidet.

Ärratä, was mä g'lipft het. „Chennet gah i 'Kuchi uder wonn'r wennt und eppis lipfä, und wenn-r zruggeemet, chan-ech-ich sägä, was'r glipt hennt,“ rühmt sich eines vor einer Gesellschaft. Wer nicht eingeweiht ist, glaubt das nicht. Das eine geht in die Küche und lüpft eine Geltä, eine Pfanne, ein anderes im Gaden einen Melkstuhl usw. Wenn sie dann zurückkommen und fragen: „So, was ha-n-i glipt?“ sagt der Schläuling: „Lähr wärdet wohl alli b'Bei g'lipft ha“.

Keinen Knopf mehr. „Chennet gah und wenn-r wider innä cheemet, hennd'r kei Chnopf meh!“ — Alle gehen zur Türe hinaus, und wenn sie zurückkehren und sagen, sie hätten noch alle Knöpfe und keinen verloren, meint jener: „Jä, sä zellet, ob'r einä meh heiget!“

Auf einem Wortspiel beruht auch der folgende Scherz. „Ich will wetten, du bist nicht imstande, einen Teller auf dem Tische mit der Faust zu zerschlagen.“ Gewöhnlich zerschlägt der so gehönte den Teller mit aller Wucht in kleine Fetzen. Aber dann heisst es: „Du hast ihn nicht auf dem Tische zerschlagen, du bist auf dem Boden gestanden.“

Der goldig Ma z'Himmel bleitä. „Wemmä-n-eppä-n-einä uf der Lattä het [wenn man einen nicht wohl mag und ihm einen Streich spielen will], sä tüet-mä-nä wyss aleggä und tüed-em ä wärchänä Bart a'chleippä, und darnah nähmed-ä zwee uf d'Händ, wie bim Ängäli-trägä, und mit dä zwee Händä, wo fry sind, tient-s'-em eppä lüegä, der Bart az'zindä.“

Näbelschiff fahrä. Eine Reihe Personen setzt sich rittlings auf eine bewegliche Bank, und jede verhüllt mit ihren Händen der vor ihr sitzenden Person die Augen. Dann rutschen alle unter dem Kommando der zu hinterst sitzenden mit der Bank etwa gegen die Türe zu. Ist diese erreicht, stehen alle auf; es wird aber die eine oder andere nicht eingeweihte Person mit geschwärztem Gesicht dastehen zum Gaudium der übrigen. [Nebelschiff genannt, weil die Teilnehmer nichts sehen mit den verhüllten Augen.]

Den Schuh suchen. Dieses früher im Schächen- und Isental sehr beliebte Gesellschaftsspiel ist beschrieben im Schw. Archiv f. Volkskunde XXI. S. 137. (Val de Bagnes.)

Verehren und Hausieren. Eine Schar setzt sich in eine Reihe. Das eine beginnt und raunt leise seinem nächsten Gespanen den Namen eines beliebigen Gegenstandes ins Ohr, z. B. Nachthafen, Unterrock, Schulhaus, Gartenlöhle, Kalb usw., das zweite ebenso dem dritten und so fort, bis auch das letzte seinen Gegenstand bekommen hat. Dann gehts rückwärts, indem das letzte dem vorletzten leise sagt, was es mit seinem Gegenstand tun soll, z. B. küssen, in die Kirche tragen, anbinden, auf den Schoss nehmen, in die Wiege legen, heiraten. So geht es der Reihe nach weiter. Zuletzt muss jedes laut sagen, was es mit seinem Gegenstand zu tun hat, wobei es dann komische Zufälle geben kann. Da muss eines das Kalb küssen, ein anderes den Gartenlöhli in die Kirche tragen, ein drittes das Schulhaus anbinden oder den Unterrock in die Wiege legen, den Nachthafen auf den Schoss oder den Schnetzel zu sich ins Bett nehmen.

Peterli nimm-m'r dz Tschimperli ab. Man nimmt ein ungefähr fingerlanges Hölzchen und befestigt darauf in der Mitte ein kleines brennendes Wachskerzchen, nimmt das Hölzchen zwischen seine Zähne und sagt so zum Spielkamerad: „Peterli, nimm'r dz Tschimperli ab!“ Dieser muss es mit den Zähnen abnehmen und mit den Worten: „Tschimperli, nimm'r dz Peterli ab“, auf die beschriebene Art weitergeben. Wer das Kerzchen fallen oder erlöschen lässt, muss eine Busse zahlen. Sind nur zwei Spielende, so geben sie sich gegenseitig das Tschimperli oder Peterli bis es einer fallen lässt oder auslöscht. Ein Hauptspass ist es natürlich, wenn einer dabei den Schnurrbart verbrennt.¹⁾

D's Herä Nachtchappä-n-üssteilä. Die Person, von der diese in Isental beliebte Fastnachtabendunterhaltung geleitet wird, heisst „d's Herä Nachtchappä“. Sie gibt auch den Mitspielenden Namen und zwar solche, die möglichst seltsam und schwierig auszusprechen sind, z. B. d's Tiräbiräbodäbockbabis Bueb, d's Züegadätiränäpperlis Domyni, der Meirädäli im obärä Glinggis, wo Sywblatärä feil het, d's Stosscharrälunzis Brosi, d's Furzblatärätrynis Tochter, d's Heiworgadestiräginggel usw. Dann ruft des Herrn Nachtkappe: „D's Herä Nachtchappä-n-isch verlorä, äs heisst, d's Tiräbiräbodäbockbabis Bueb heig si.“ Dieser muss die Nachtkappe schnell entweder an den Spielleiter zurücksenden, indem er schnellgefasst ruft: „d's Tiräbiräbodäbockbabis Bueb het si nit, d's Herä Nachtchappä het si“ oder an einen Mitspielenden weitergeben, mit den Worten: „d's Tiräbiräbodäbockbabis Bueb het si nit, d's Züegadätiränäpperlis Domyni het si.“ Der genannte seinerseits gibt den Spruch auch wieder entweder zurück oder weiter, so dass sich die Unterhaltung beliebig in die Länge zieht. Hat sich einer beim Weiter- oder Zurückgeben des Spruches nicht rasch ausbesonnen, stottert er oder bleibt stecken, so zählt des Herrn Nachtkappe langsam auf drei, und ist dann der Spruch nicht gesagt, so zahlt der Ungeschickte eine Busse und das Spiel beginnt wieder von vorne.

Späck appähäiwä. Der Spieler setzt sich rittlings auf einen längern Stock, dessen beide Enden auf zwei Stabellen oder Sesseln ruhen. Die Beine zieht er hinauf, sie müssen auf dem Stock ruhen; die eine Hand bleibt ihm zur freien Verfügung, während die andere mit einem Stock bewaffnet ist. Mit diesem Stock soll nun der Spieler einen Schuh — den Speck —, der auf einem dritten Stuhle in einiger Entfernung von ihm zu seiner Seite liegt, herunterschlagen, ohne dabei das Gleichgewicht zu verlieren, was aber sehr schwierig ist;²⁾ da er sich mit der freien Hand nur am Stock, nicht etwa am Stuhl festhalten darf.

Der Schär (oder der Bär) usem Loch zieh. Zwei Spieler lassen sich auf Händen und Füssen auf den Boden nieder, die Köpfe nach entgegen-

¹⁾ Vgl. Arch. XXII, 170. Aargau. - ²⁾ Vgl. Arch. XXII, 138. Val de Bagnes.

gesetzten Seiten gerichtet. Zwei andere setzen sich Rücken gegen Rücken rittlings auf diese Pferde, die Beine fest um deren Leiber schlingend, und halten mit den Händen einen Stock über ihren Häuptern fest. Dann ziehen die beiden Pferde mit ihren Reitern auseinander, bis der eine der Reiter den Schär (oder Bären) aus dem Loch, d. h. den Stock aus der Hand des andern gezogen hat.

Ankä wägä oder anknä. Zwei Mannspersonen stellen sich mit den Rücken gegeneinander und haken die zurückgestreckten Arme gegenseitig ein. Dann beugt sich der eine nach vorne, so dass der andere auf seinen Rücken zu liegen kommt, und stellt sich wieder aufrecht; der zweite beugt sich nun ebenso usw., bis es ihnen verleidet (Vgl. Arch. XXII, 90. N. 9b. Aargau).

Den Reissack kehren. Das Spiel fordert zwei Mannspersonen, eine erwachsene und eine kleinere. Die kleinere steht aufrecht mit gespreizten Beinen und herabhängenden Armen da; die erwachsene stellt sich dicht hinter die erste, fasst kräftig ihre herabhängenden Arme, zieht sie ihr zwischen den Beinen hindurch und stellt sie mit einem kräftigen Ruck Kopf abwärts vor sich hin.

Stäckämättlä. Mit zugespitzten Stöcken wirft man nach dem Fusse eines in den Erdboden gesteckten Stockes, bis dieser umfällt.

Ein Kunststück ist es, jemand mit einem blossen langen Stock auf den Boden zu binden; doch wurde es mir nur ungenügend beschrieben.

Häägglä ist eine unter dem Landvolk beliebte Kraftprobe, die darin besteht, dass zwei Gegner die beiden Mittelfinger ineinander haken und dann gegenseitig ziehen, bis der schwächere nachgibt.¹⁾

Auch Fauststossen ist eine häufige Kraftprobe.

Axlä putschä, eine Kraftprobe unter Nachtbuben, scheint selten geworden zu sein. An eine früher viel mehr als heute geübte und beliebte Kraftübung der Äpler, das Steinstossen, erinnern die Flurnamen Steinstössibrunnen in der Gornernalp bei Gurtellen und Stössialp im Maderanertal.

Chibeli oder Ankächibel treelä. Eine Belustigung für Bergkinder. Man sitzt an einem Abhang auf den Boden, spreizt die Beine, ergreift je einen Fuss bei der grossen Zehe oder bei allen Zehen, steckt den Kopf, so gut es geht, zwischen die Beine und lässt sich kopfüber den Abhang hinunter kugeln.

Ziegen einschläfern. Man wirft eine Ziege gewaltsam zu Boden, dass eines ihrer Ohren dicht auf den Erdboden oder in eine kleine Erdgrube zu liegen kommt, und bedeckt sie mit einem Tschoopen. Während einer die Ziege festhält, schlägt ein anderer mit einem Stock dicht vor dem Kopf der Ziege auf den Rasen. Die Ziege wird nach und nach einschlafen, aber bald wieder kopfschüttelnd aufwachen, wenn man den Tschoopen entfernt.

Näfel heilä. Wird den Kuhhütern oder den Geissbuben die Zeit zu lang und der Nebel zu arg, so beschliessen sie, ihn zu heilen, d. h. zu kastrieren. Sie schlagen 2 Brettchen oder Schindeln etwa 1—2 Fuss von einander entfernt in den Erdboden, stecken einen an beiden Enden etwas zugespitzten Stock zwischen die Brettchen hinein, binden die Brettchen fest zusammen, so dass der Stock festhält, und winden um den Stock einen Strick. Dann ziehen ihrer zwei aus allen Kräften an den beiden Enden des Strickes, so dass der Stock in Rotation gerät und die beiden Schindeln nach und nach anfangen zu rauchen und zu brennen. (Doch gibt es noch andere Methoden und alle auf dem nämlichen Prinzip beruhend; auch die unbeaufsichtigten Schulkinder probieren es gelegentlich im Schulzimmer.)

Altdorf.

Jos. Müller.

¹⁾ Vgl. Arch. XXI, 138; XXII, 172. Aargau.