

Zeitschrift: Schweizerisches Archiv für Volkskunde = Archives suisses des traditions populaires
Herausgeber: Schweizerische Gesellschaft für Volkskunde
Band: 52 (1956)

Artikel: Erwachsenenspiele in Lötschen
Autor: Seeberger, Marcus
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-115061>

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: 02.02.2025

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

schöner gemacht, was schon J. Kämpfen in dem bereits zitierten Aufsatz richtig gesehen und in die Verse gefasst hat:

«Wenn Du das grosse Spiel der Welt gesehen,
So kehrst Du reicher in Dich selbst zurück».

Erwachsenenspiele in Lötschen¹

Von *Marcus Seeberger*, Brig

Wohl wurde der Lötschenpass schon seit altersgrauer Zeit als Übergang aus dem Nachbarkanton Bern ins Rottental benutzt, und der Passverkehr steigerte sich im ausgehenden Mittelalter sogar in dem Masse, dass man hüben und drüben den Bau einer Passtrasse über den Lötschberg plante, doch kamen diese Pläne, wenigstens auf der Walliser Seite, nie über das Stadium eines Projektes hinaus². Als die Walliser 1736–1741 den Gemmiweg ausbauten, wurde der Lötschberg vergessen, und Lötschen versank in jene Weltabgeschiedenheit zurück, die ihm bis auf den heutigen Tag den Ruf eines Schildbürgerortes gesichert hat. Diesem Umstand ist es wohl zu verdanken, dass in den letzten Jahrzehnten neben ungezählten Touristen auch viele Sprachforscher und Volkskundler das Tal besuchten und seine altertümliche Sprache, seine Sitten und Gebräuche zum Gegenstand ihrer Forschungen machten. In all diesen Arbeiten sind bisher, wenn wir von Theater, Dreikönigsspiel und Maskenbräuchen absehen, die Volksspiele stiefmütterlich behandelt worden. H. Anneler bietet nur eine bescheidene Probe von Kinderspielen³, und sogar Prior Siegen, der geistige Vater und Herold des Tales, schweigt sich über die Spiele bis auf das *Tschärätun*⁴ vollständig aus. Hier eine kleine Lücke zu füllen, sei Sinn und Zweck folgender Zeilen. Doch werde ich mich aus Raum- und Zeitmangel

¹ Herr Dr. W. Egloff, St. Gallen, der 1953 im Goms und in Lötschen im Auftrag der Schweiz. Gesellschaft für Leibesübungen Aufnahmen über die alten Kampf- und Laufspiele machte, hat mir in freundlicher Weise Einblick in seine Materialien gewährt. Hiefür sei ihm der herzlichste Dank ausgesprochen.

² Zur Bedeutung des Passverkehrs vgl.: A. Bähler, *Der Lötschberg*: Jahrbuch des SAC 36 (1901) 301–306. – F. G. Stebler, *Am Lötschberg* (Zürich 1907) 38ff. – H. und K. Anneler, *Lötschen* (Bern 1917) 151f. – Ferner Pfarrarchiv Kippel, E2, E5 (Kopie eines Projektes einer Handelsstrasse über den Lötschberg) und F 20.

³ Anneler Hedwig, *Spiele der Lötschenkinder*: SVk 12 (1922) 22–26.

⁴ Johann Siegen, *Volksleben im Wallis*, in: Brockmann-Jerosch, *Schweizer Volksleben*¹, 2. Band (Erlenbach-Zürich, 1931) 42–54 (*Tschärätun*, 48).

auf die Spiele der Erwachsenen, und hier wiederum zur Hauptsache auf die Bewegungsspiele beschränken.

I.

Von den alten Hirtenspielen, die nach Brockmann-Jerosch im Wallis nicht bestanden haben¹, finden sich in Lötschen ein paar magere Relikte. Wenn wir dem Bericht von H. Anneler glauben dürfen², war es noch in den sechziger Jahren des letzten Jahrhunderts allgemein Brauch, dass sich die ledigen Burschen des Tales am Sonntagnachmittag versammelten und miteinander einen Hosenslupf machten. Meistens forderte eine Gemeinde die andere heraus. Die Burschen von Blatten kamen einmal, so berichtet Anneler³, nach Kippel, um mit den «Ferdnern» zu schwingen. Voraus ging nach altem Brauch eine Trinkelkuh – ein Bursche mit verhülltem Gesicht und einer Trinkel um den Hals. Wer sich als Stärkster fühlte, soll die übrigen Burschen auch zum Zweikampf herausgefordert haben, indem er auf einer freigelegenen und daher gut sichtbaren Scheune einen «Freibaum», ein kleines Tännchen, auf das Dach steckte. Die Aufgeforderten stürzten dann voll Wut herbei und suchten den «Freibaum» vom Dach herunterzureissen⁴. Alte Leute erinnern sich noch, dass eine Hahnenfeder auf dem Hut allgemein als Herausforderung galt.

Über die Art, wie das Schwingen vor sich ging, war nichts Genaues zu erfahren. Heute ist das Schwingen nur mehr bei den Schulkindern zu finden. In meiner Schulbubenzeit forderten sich die Schulknaben der drei Pfarrgemeinden Ferden, Kippel und Wiler oft durch giftige Reden zum Schwingen heraus, wenn sie vor der Christenlehre bei der Prioratsscheune zusammentrafen, und nicht selten trug einer die Spuren eines solchen Zweikampfes in den Pfarreisaal hinein, wenn die Glocke die erhitzten Köpfe zum Religionsunterricht rief.

Zilballun, Zielball, war eines der wenigen Spiele, die vom Frühjahr bis zum Einschneien im Spätherbst gepflegt werden konnten, da es selten auf offenem Feld, dafür um so emsiger im Dorffinnern betrieben wurde, allwo die enggereihten Häuserfronten einen grössern Raum freigaben. Jedes Dorf hatte seine traditionellen Spielplätze. Kippel hatte zwei Dorfplätze. Der Hauptplatz, *dr Grooss Platz*, wo

¹ Brockmann-Jerosch (wie Anm. 4, S. 35) 87, Spalte 1.

² Ihr Hauptgewährsmann gilt in Lötschen nicht als überaus zuverlässig.

³ Anneler (wie Anm. 2, S. 35) 205.

⁴ Soweit Anneler. Heute kann sich niemand mehr erinnern, davon je gehört zu haben.

sich die Lötscher in frühern Jahrhunderten zum Talrat versammelt und fünf Jahre nach dem Loskauf der Gerichtsbarkeit von den fünf Obern Zenden (1790) eine gemeinsame Verfassung beschworen und zum Zeichen der eigenen Gerichtsbarkeit die *Diäbstund*¹ aufgerichtet hatten, durfte nicht durch Spiellärm entweiht werden. Etwa fünfzig Meter weiter nördlich bot *dr Chlein Platz* genügend Raum für unser Spiel. Er ist ungefähr 6 Schritt breit und 8 Schritt lang.

Zielball, heute nur mehr ein Kinderspiel, wurde bis zum letzten Weltkrieg von der erwachsenen Jugend jeden Sonntagnachmittag gespielt. Nach den Vespers besammelten sich einige *Gselln* – ledige Burschen – auf dem Spielplatz, und nach und nach gesellten sich auch die *Techträ* zu ihnen, nachdem sie das dunkle *Chilbungwand* mit dem hellern *Namittagwand* vertauscht hatten. Wenn das Tagewerk nicht zu mühsam war, spielte man auch an Werktagabenden.

Und nun der Verlauf des Spiels. Zuerst mussten zwei Parteien gebildet werden. Die zwei besten Spieler wählten abwechselungsweise aus den Teilnehmern ihre Partner aus unter folgendem Zwiesgespräch: *Paar wold umpaar?*»« – «*Paar!*» – «*Eis, zwei und drii*». – Auf drei streckte jeder blitzschnell eine Anzahl Finger der rechten Hand vor die Nase seines Gegenübers. War die Zahl der erhobenen Finger gerade, so wählte der zuerst, der sich für «*paar*» entschieden hatte; andernfalls fiel das Vorrecht dem andern zu. Wer zuerst wählte, durfte zum erstenmal nur einen Spieler erkiesen, während der andere gleich zwei auf einmal «nehmen» durfte. Der letzte Spieler kam dann zur ersten Partei. Die Zahl der Mitspieler war beschränkt. Meist spielten in jeder Partei nur vier Personen mit. Hatte eine Partei einen Spieler weniger, so durfte dafür der erste, der abgetan wurde, ein zweites Mal spielen – er war zweimal *driin*. Überstieg die Zahl der Teilnehmer die Zahl acht, so traten die Überzähligen erst ins Spielgeschehen ein, wenn ein Mitspieler ausgeschieden war. Nun musste das Los noch entscheiden, welche Spielgruppe erstmals Jäger und welche Wild sein sollte. Der Vorgang war der gleiche wie bei der Bildung der Parteien. Die Jäger postierten sich in die vier Ecken des Spielfeldes, *uf t' Schtend*. Jeder Standort wurde zu Beginn genau festgelegt, indem mit einem Schuh ein Kreis oder ein Kreuz gezeichnet wurde. Mit dem Schuh begrenzte man auch das Spielfeld, *ts Riis*. Die Jägerpartei musste

¹ Johann Siegen, Das Lötschental (Lausanne, 1923) 37.

nun die *Zilballu*¹ fünfmal so herumgeben, *faan*, dass sie nie zu Boden fiel und von jedem Spieler einmal gefangen wurde. Dabei zählte man wie folgt: «*Eis, zwei, drii, in ts Riis, eis gfang.*» Auf die Mahnung *in ts Riis* mussten die Spieler der Gegenpartei ins Spielfeld eintreten und die Jagd begann. Wurde ein Wild getroffen, flohen die Jäger um die nächste Hausecke, und die Wildpartei suchte einen der Flüchtigen mit dem Ball zu treffen. *Naaschiässn* hiess diese Aktion. Dabei durfte nur von einem Standort aus geworfen werden. Traf dieser Nachschuss, was selten der Fall war, da die angrenzenden Häuser reichlich Deckung boten, so floh das Wild, und die Jäger waren zum Nachschuss berechtigt. Wer zuletzt getroffen wurde, war *druis* und musste ausscheiden. Fehlte ein Jäger, so erreichte ihn das gleiche Schicksal. Waren nur mehr zwei Jäger im Spiel, so stellten sie sich diagonal auf, um das Wild besser unter «Feuer» nehmen zu können. blieb nur mehr ein Jäger übrig, so durfte er den Standort wechseln, *jagun*. Doch durfte er nur von einem Standort aus werfen, sonst galt der Treffer nicht. Auch dann war ein Treffer ungültig, wenn der Jäger den Ball vorher fallen liess, wenn er ihm von einem Mitspieler zugeworfen wurde. Um das Wild zu täuschen und in eine Ecke zu drängen, führte man oft nur Scheinwürfe aus und reichte den Ball einem Partner, der in treffsicherer Nähe des gehetzten Wildes stand. Verloren hatte jene Spielgruppe, bei der zuerst alle Mitspieler abgetan waren. Gewann die Wildpartei, so wurden die Rollen vertauscht; wenn nicht, so musste sie weiterhin Zielscheibe bleiben.

Nicht selten entstanden Zwistigkeiten darüber, ob ein Schuss getroffen habe oder nicht, besonders wenn der Ball kaum gestreift, *gschirpft*, hatte. Um diese Unsicherheit und die daraus resultierenden Händel aus der Welt zu schaffen, stellte ein Schuhmacher vor ungefähr 20 Jahren einmal einen Ball aus Leder her und füllte ihn mit Sand. Und siehe – niemand stellte fürderhin einen Treffer in Abrede. Nur traten die Töchter unter solchen Umständen gerne in den «Ausstand». Daher blieb dieser Ball nicht lange in Gebrauch.

In jedem Dorf unterhielten die ledigen Burschen eine Kegelbahn unter freiem Himmel². An Werktagabenden und am Sonntagnachmittag war das Kegeln das gewöhnliche Vergnügen, sobald der

¹ Bevor der Gummiball in Löttschen bekannt war, wurden die Spielbälle aus Stoff hergestellt und mit alten Lumpen gefüllt. Kleinen Kindern wurde oft nur ein Strumpf zusammengebunden.

² In Kippel hatten sogar die Schulknaben zu meiner Zeit einen eigenen, allerdings primitiven Kegelladen an der Lonza.

üppige Graswuchs das *Tschärätspiel* nicht mehr gestattete. Den Platz für die Spieler, *Alloif*, verband die eigentliche Bahn, *Ladn*, mit dem Platz für die Kegel, *Riis*, der hinten durch einen Kugelfang aus einem Geflecht von Aletschstauden abgeschlossen war. Die Kugeln, *Chruglä*, wurden vom Drechsler in Ferden¹ aus Eschenholz gedreht und waren mit einem Handgriff versehen. Auch die Kegel waren aus Eschenholz und gedreht. Der vorderste Kegel hiess *Eggär*, der in der Mitte *dr Chinig*; alle andern hatten keinen besondern Namen.

Obschon die Kegelbahn den Ledigen gehörte, durften auch Verheiratete und Ortsfremde mitspielen. Feste wurden keine organisiert. Man spielte individuell, wenn die Zahl der Mitspieler klein war. Der übliche Einsatz war fünf Rappen und berechnete zu drei Würfeln. Die Hälfte mit der höchsten Punktzahl verteilte den Einsatz unter sich, die andere Hälfte ging leer aus. Bei einer genügenden Anzahl von Spielern machte man mit Vorliebe *än Zugär*. Die Mitspieler wurden auf die übliche Weise in zwei Parteien eingeteilt. Der Einsatz betrug zehn Rappen. Auch hier durfte jeder dreimal werfen. Die Partei, welche zuerst die vereinbarte Zahl von Kegeln (z. B. 200) erreicht hatte, nahm den Einsatz. Die Kugel durfte den Laden nicht verlassen und musste zuerst den Egger treffen, sonst zählten auch die andern Kegel nicht. Im übrigen durfte jeder werfen wie er wollte. Die Kugel musste auf der Bahn gut gleiten, *schliifn*. Daher wurde die Bahn fleissig mit Wasser begossen, und auch die Kugeln wurden häufig ins Wasser getaucht.

Das Lieblingsspiel der Lötscher war natürlich das *Tschärätun*, eine primitive Form des Hornussens. Jede Gemeinde hatte ihre traditionellen Spielplätze: In Blatten spielte man *inn Teifän Mattun* oder *än Brunmattun*, beide Plätze hinter dem Dorf gelegen, oder *ts Balistadl* unterhalb Ried; in Wiler *uf dr Zälg*, *inn Eium* oder *uf'm Gsteinät*; in Ferden traf man sich *ts Chaschtäl*. Am häufigsten wurde jedoch in Kippel gespielt, da sich das Spiel meistens dem sonntäglichen Nachmittagsgottesdienst anschloss. Wettspiele zwischen zwei Gemeinden wurden selten ausgetragen. Die Burschen der drei äussern Gemeinden gingen wohl bisweilen bis nach Blatten und die Blattner bis nach Ferden; doch schaute man in der Regel bei der Auswahl der Spieler nicht auf ihre Dorfzugehörigkeit. Dies hatte gewiss den Vorteil, dass bei Zwistigkeiten infolge eines umstrittenen Schlages keine Dorfrivalitäten aufkommen konnten. Die Zahl

¹ Konstantin Bellwald lebt noch und ist ca. 80jährig.

der Mitspieler war unbegrenzt. Wer Lust hatte, machte mit, Burschen und Verheiratete, *Ledig und Vrwant*. Zuerst mussten zwei annähernd gleich starke Parteien gebildet werden. Das Auslosen ging gleich vor sich wie beim Zielball. Ebenso wurde die Partei bestimmt, welche zuerst schlagen durfte¹. Bei ungleicher Partiestärke durfte auch hier ein Spieler für zwei spielen. Doch durfte dies nicht immer der beste sein. Vorerst musste noch das *Riis* «abgemarcht» werden. Dies besorgten die *Fengr*, Fängerpartei. Das Spielfeld sollte möglichst eben sein und hinten leicht ansteigen; wo sich seine Begrenzung nicht durch die vorhandenen Wasserleitungen, *Siänä*, ergab, wurde diese durch Holzpflocke, *Schwirna*, oder durch Steine gekennzeichnet. Die Pflocke wurden in Abständen von 8 bis 10 Schritt in den Boden getrieben. Das *Riis* war in seiner ganzen Länge 30 bis 35 m breit; die Länge richtete sich nach der Zahl der Mitspieler. Inzwischen hatten die *Schleggr*, Schlägerpartei, den *Tsiggn*, Bock, aufgestellt. Eine drei bis vier Meter lange Latte von 8 bis 10 cm Durchmesser wurde mit dem dickern Ende auf einen in die Erde getriebenen Pfahl aufgenagelt. Das dünnere Ende lag auf dem Boden und wurde mit Steinen beschwert, damit sich die Latte beim Schlagen nicht verschieben konnte. Der Schnittpunkt von Latte und Pfahl hiess *t Mugga*. Wo der *Tschärät* aufgesetzt wurde, war die Latte leicht abgeplattet. Der Bock wurde mit Vorliebe auf einer Bodenerhöhung hergerichtet. Auf der Zelg in Wiler stand er auf einem Hügel, der noch heute *Tschäräthubl* heisst.

Der Wurfkörper, *Tschärät*, eine runde Holzkugel von ungefähr fünf cm Durchmesser, wurde aus einem knorrigen Wurzelstück oder aus einem Ahornauswuchs, *Buks*, zurechtgeschnitten; nur selten wurde der Drechsler dazu angegangen². Die Abfangschindel, *Tschärätbriid*, und der Schlagstock, *Tschärätschtäkn*, waren Eigentum jedes Spielers. Die Schindel war ein 30 bis 40 cm breites, ungefähr 70 cm langes und drei bis vier cm dickes Brett aus Tannen- oder Lärchenholz. Ein guter Stock sollte etwas länger sein als der Spieler selbst. Man schnitt die Stöcke aus Eschenholz, Aletsch- oder Erlendstauden; auch tannene und lärchene Stöcke galten als gut. Während der Bock und die Grenzpflocke das Frühjahr nicht überlebten, war-

¹ In Blatten mussten die beiden *Schortunmänner* beim Auslosen zwei Grashalme ziehen. Wer den längern Halm zog, durfte zuerst auswählen.

² In Kippel machte man vor vielen Jahren einen Versuch mit einem richtigen Hornuss, den Herr Kunstmaler Nyfeler aus dem Emmental her besorgt hatte. Doch war dieser zu leicht und wurde bis mitten ins Dorf hinein geschlagen und konnte nicht wiedergefunden werden.

teten *Tschärät*, Schlagstöcke und Bretter hinter der Haustüre auf die nächste Spielsaison.

Waren alle Vorbereitungen getroffen, konnte das Spiel beginnen. Die Fänger verteilten sich möglichst gleichmässig im Spielfeld: Die schwächeren Spieler blieben an der vordern Grenzlinie, wo weniger Schläge zu erwarten waren; in der Mitte und in der zweiten Hälfte stellten sich die besten Fänger auf, weil hier die gefährlichsten Bälle landeten. Die Bretter wurden an einem Ende seitlich angefasst und schützend vor den Körper gehalten. Nur selten waren sie mit einem Griff versehen. Die Schlägerpartei stellte sich beim Bock auf. Spieler um Spieler versuchte den Holzball mit kräftigem Stockschwung so in den Spielraum hinauszuschlagen, dass er von den Gegnern nicht aufgefangen werden konnte. Zu diesem Zweck war jede List erlaubt. Man schlug mehrmals über den Wurfkörper hinweg, um im günstigen Augenblick den Ball dorthin zu jagen, wo das Feld am schwächsten besetzt war. Vor allem galt es, die besten Fänger durch häufigen Wechsel von Schlaglänge und Schlagrichtung zu wiederholtem Positionswechsel zu zwingen und so zu ermüden. Standen die guten Spieler in der Feldmitte, flog der Ball in die Ecken; waren sie weiter vorne, schlug man den *Tschärät* hoch ins Feld hinaus, *äs Hochs*. Geübte Fänger suchten solche Schläge durch *Fäzxlum*, Hochwerfen der Fangschindel, im Fluge abzufangen. Warteten die schlechten Fänger vorne, so schickten gewandte Schläger den Ball in Kopfhöhe ins Feld hinaus, *äs Gschtrichis* oder *äs Gschlaidts* nannte man einen solchen Ball. Je nach dem Schlag, den man ausführen wollte, nahm man mehr oder weniger Erde, um das Wurfgeschoss auf den Bock aufzusetzen¹. Verboten war nur, den *Tschärät* zu weit nach vorne auf den Bock zu stellen. Oft stellten sich zwei Spieler, auf jeder Seite des Bockes einer, zum Schlag bereit, um die Gegner im Ungewissen zu lassen, wer eigentlich schlagen würde.

Ein älterer, angesehener Mann überwachte von der vordern Grenze des Spielfeldes aus das Spielgeschehen und notierte mit scharfem Messer auf einem dreikantigen Scheit, *Schnäts*, die Punkte der Schlägerpartei. Für jeden guten Schlag schnitt er eine Kerbe, *ä Hick*, in das Scheit². Jeder Schlag, der links oder rechts vom Spielfeld oder zwischen Bock und Spielraum niederfiel, *än Mugga*, war ungültig. Drei solche Schläge hintereinander bewirkten das Aus-

¹ Der *Tschärät* musste in jedem Fall mit etwas Erde – *Land* – auf den Bock gesetzt werden, sonst wäre er heruntergefallen.

² In Blatten war der *Schnäts* schon vor vielen Jahren durch Papier und Bleistift verdrängt worden.

scheiden des Spielers – er war *vrdoorbm*¹. Wurde die Holzkugel mit einer Schindel abgefangen, musste der Schläger ebenfalls abtreten – er war *aab*. Jeder *Tschärät*, der im Spielfeld zu Boden fiel, ohne dass er aufgefangen wurde, war gut, *äs Giätli*, und zählte einen Punkt. Zwei, in Blatten sogar drei Punkte, zählte ein Schlag, der einen Fänger auf den Körper traf, wohl eine Strafe für seine Ungeschicklichkeit. *Äs hed ni vrbrennd*, sagte man. Dies war für den Betroffenen eine Schande. War jeder Spieler der Schlägerpartei «abgetan», wechselten die Rollen. Bei jedem guten Schlag der zweiten Partei schnitt der «Schreiber» eine Kerbe der ersten Partei weg. Sobald die Parteien punktgleich waren, wurde der nächste Schlag als *Gwinnstreich* angezeigt. War er gut, so endigte damit das Spiel, da ja das Punktemehr erreicht war. Ranglisten wurden nicht erstellt; doch waren die besten Fänger und Schläger jeweils in der ganzen Pfarrei bekannt².

Nach dem Spiel ass man in der Gemeindestube gruppenweise aus runden Holzschüsseln *giblaati Niidlu*, Schlagrahm. Der Nidel musste von den Verlierern bezahlt werden, das Weissbrot, das man einbrockte, stifteten die Gewinner. Und wenn sich die Töchter noch mit an den Tisch setzten, so dauerte die Geselligkeit oft bis in die späte Nacht hinein.

Während die Burschen und Männer hornussten, trieben auch die Töchter in der Nähe des Tschärätplatzes ihre Kurzweil. *Pfandärrun*³, *ts Chindli vrchoifn*, *ts Hiändli schweichn* und *Chatzu schträbä* waren ihre Lieblingsspiele. Oft gesellten sich die jungen Burschen der Schlägerpartei zu ihnen und spielten mit, solange sie nicht zum Schlagen kamen.

Beim *Chindli vrchoifn* stellten sich alle Töchter im Kreise auf, je zwei hintereinander. Der innere Kreis waren die «Kinder», der äussere die «Mütter». Eine Spielerin war überzählig. Diese wählte sich eine Mutter aus, gegen welche sie den bevorstehenden Wettlauf zu gewinnen hoffte, und fragte sie: «*Heidr appa äs Chindli z'vrchoifn wold weld 'r liäbr z'Bättu (z'Bättl?) loifn?*» oder auch lako-

¹ Beim dritten Fehlschlag begannen alle Fänger zu krächzen wie die Raben, um den Schläger zu verhöhnen – *mu hed grrappud*.

² Berühmte Schläger aus Kippel waren Josef Meier, Josef Murmann – *dr Chaschtla-Josab* genannt – und Stefan Murmann – *dr Chaschtla-Stäffa* – ein Bruder des vorigen. Letzterer soll den *Tschärät* einmal über ein zweistöckiges Haus hinüber geschlagen haben, das ca. 100 m vom Bock entfernt war.

³ Über den Hergang dieses Spiels gingen die Meinungen meiner Gewährsleute stark auseinander. Man gab mir drei verschiedene Versionen. Zur Zeit weiss ich noch nicht, welche die richtige ist, und muss daher auf eine Darstellung verzichten.

nischer: «*Ts Chindli vrchoifn wold z' Bättu loifn?*» Dann liefen beide in entgegengesetzter Richtung um den Kreis. Wer zuerst beim verwaisten Kind ankam, durfte die Mutterstelle einnehmen; die Unterlegene musste weiterbetteln. Selten war die Mutter einverstanden, das Kind zu verkaufen. Gab sie es her, so blieb der Wettlauf aus, und die bisherige Mutter übernahm freiwillig die Rolle der Überzähligen.

Ein sehr bewegtes Spiel war das *Hiändli schweibn*¹. Ein Mädchen war der *Grossvogel*, Hühnerhabicht, ein anderes *t' Hiändlinmuätr* oder die *Gluggärri*; alle andern waren die Hühnchen. Der «Grossvogel» versuchte mit allen Mitteln, ein Hühnchen nach dem andern zu ergattern. Die «Hühnchenmutter» suchte immer auszuweichen und versperrte ihm mit ausgebreiteten Armen den Weg. Da die Hühnchen an ihrer Mutter hingen und eines das andere um den Leib gefasst hatte, wurden sie wild hin und her gerissen und trotz der Mahnung der Hühnchenmutter: «*Hiändlini schweibäd schich!*» zu Boden geschleudert und vom «Grossvogel» gefangen genommen, bis schliesslich keines mehr übrig blieb.

Ebenso beliebt war das *Chatzu schträbä*. Zwei Töchter hakten die Hände mit zurückgebogenen Fingern gegenseitig ein, stellten die Füsse so nahe aneinander, dass sich ihre Schuhspitzen berührten, verlagerten das Körpergewicht nach hinten und begannen sich in einem tollen Wirbel zu drehen, bis sie vor Müdigkeit nicht mehr konnten. Zum Abschluss mussten sie sich gemeinsam auf den Boden setzen und wieder aufstehen, ohne umzufallen. Eine gute Gleichgewichtsübung².

Doch kehren wir zu den Bewegungsspielen der Männerwelt zurück. Bevor das Riedholz, der Gemeindewald, der das Dorf Kippel vor Lawinen schützt, gebannt war, hüteten die Burger ihre Rinder vor und nach der Alpzeit auf dieser Allmend. Solche gemeinsame Weideplätze gab und gibt es noch heute in jeder Gemeinde. Diese waren mit einem Zaun umgeben, um den angrenzenden Privatbesitz zu schonen. Jedes Frühjahr, wenn Schnee und Lawinen ihr Werk getan hatten, mussten diese Zäune ausgebessert werden. Diese Arbeit wurde im Gemeindegewerk besorgt. In gleicher

¹ H. Anneler (wie Anm. 2, S. 35) 25.

² Wie mir ein alter Gewährsmann aus Wiler, der vor 1 ½ Jahren ca. 80jährig gestorben ist, zu berichten wusste, wurde vor vielen Jahrzehnten beim sonntäglichen *Tschärätspiel* auch getanzt. Die ledigen Burschen der Schlägerpartei drehten sich mit den Dorfschönen zum Takt einer Mundharmonika. Er hatte es als Schulbub selbst mitangesehen. Tatsächlich heisst eine Wiese in unmittelbarer Nähe des *Tschärätplatzes* auf der Zelg in Wiler noch heute *dr Tanzbobm*.

Weise bietet der Vogt jeder Alp die Genossenschafter noch heut zum *Alpwärch* auf, um die notwendigen Arbeiten zu besorgen. Wir erwähnen diese Gemeindewerke nur deshalb, weil hier noch vor ungefähr 35 Jahren das *Akschwärfn*, ein Wurfspiel, heimisch war.

Während der Mittagsrast wurden alle Anwesenden, Männer und Burschen, in zwei Parteien, *Schortä*, zusammengelost. Dann begann das Spiel. Jeder hatte Anrecht auf einen Wurf. Die Axt musste nicht auf ein Ziel, sondern möglichst weit geworfen werden. Männer und Burschen warfen um die Wette, und die Buben, die in Holzeimern das Mittagmahl hergebracht hatten, holten voll Begeisterung die Axt zurück. Die Würfe wurden mit Schritten genau gemessen und für jede Partei zusammengezählt. Die Partei mit dem höchsten Gesamtergebnis war Siegerin. Die Verlierer mussten den Nidel bezahlen, die Gewinner Weissbrot bringen, und das übliche «Nidelsaufen» bildete den Abschluss des altertümlichen Spiels.

Das Axtwerfen wurde laut Angaben mehrerer Gewährsleute vor 35 Jahren beim *Turand-Zuinu* noch geübt. Auch beim Riedholzzäunen vermochte es sich lange zu halten. Wann es beim Alpenwerk zuletzt gespielt wurde, lässt sich nicht mehr mit Sicherheit feststellen, doch war es auf allen Alpen üblich.

II.

Nicht nur das Spiel im Freien, auch das gesellige Beisammensein beim Abendsitz in dumpfen Dorfstuben oder in engen Alphütten war früher viel bewegter als heute und trug den Stempel der Bodenständigkeit. Zwar wies der geschlossene Raum die Bewegungslust der jungen Burschen in enge Schranken und liess keine Gruppenspiele zu. Doch trugen diese Einzelspiele zur Stählung und Beherrschung des Körpers nicht minder bei als die Massenspiele im Freien¹.

Als erstes Spiel nennen wir das Weben, *Wäpm*. Der Spieler sass rittlings, *grittlign*(n), auf einer zwei bis drei Meter langen Bank, *uf äm Vorschtüäl*. Zuerst hob er den Stuhl auf einer Seite und schlug mit den Stuhlbeinen zweimal auf den Boden, um den Weberzuschlag nachzuahmen, daher der Name des Spiels. Dann musste er «umspringen», so dass er in entgegengesetzter Richtung auf den Stuhl zu sitzen kam. Er durfte sich dabei mit beiden Händen auf den

¹ Die Erklärung der folgenden Spiele verdanke ich den Herren Johann Rittler, alt Lehrer, Wiler, und Josef Tannast, Kippel.



Stuhl stützen. Trotzdem war dieser Sprung schwer genug, und wenige brachten ihn mehrmals hintereinander zustande. Sobald der erste Spieler versagte, war der nächste an der Reihe. Wer am meisten fehlerfreie Sprünge zustande brachte, war Sieger.

Ubr'n Bäsmschtel spring war ein noch viel schwierigeres Spiel als das vorige. Jeder Mitspieler fasste die beiden Enden eines Besenstiels und musste mit geschlossenen Füßen, *ts gliichä Fiässn*, zwischen den Armen hindurch darüber springen. Um dies leichter zu bewerk-



stelligen, hielt man den Stiel möglichst nahe dem Boden. Wer lange Arme besass, war im Vorteil. «Wer nicht über den Besenstiel zu springen vermag, darf nicht heiraten», sagte der Volksmund. Hätte man diesem Sprichwort nachgelebt, wäre das Löttschental längst entvölkert, denn nur die wenigsten sollen das Kunststück fertiggebracht haben.

Auch das *Fischi schliifn* war ein beliebter Zeitvertreib. Das *Fischi*, ein zylindrisches Holzgefäß von ungefähr 35 cm Höhe und 60 cm Durchmesser, wurde mitten in die Stube gestellt. Der Spieler stützte sich mit beiden Händen bald auf den Boden, bald auf den Gefäßrand, beugte sich vornüber und glitt mit dem Kopf voran an der hintern Gefäßwand hinunter ins *Fischi*, strich dann über den Boden



nach vorne und mühte sich an der Vorderwand wieder aus dem Gefäß heraus. Dabei machte er gleichsam einen Zeitlupenüberschlag. Wer umfiel, musste dem nächsten Spieler Platz machen. Da das *Fischi* so eng war, erforderte dieses Spiel einen schlanken und wendigen Körper und ein Paar kräftige Arme, um das Gleichgewicht zu wahren. Meine Gewährsleute wussten mir nur mehr einen einzigen Mann zu nennen, der diese Glanzleistung zustande gebracht hatte.

Ts Messr stecken hiess ein weiteres Spiel. Ein Taschenmesser und eine lange Bank waren hiezu notwendig. Der Spieler legte sich auf eine Seite auf den Stuhl und schob sich immer weiter nach vorne, indem er das Körpergewicht auf eine Hand auf den Boden stützte und mit der andern Hand das Messer in den Boden einzustecken



versuchte. Ein Mitspieler setzte sich auf das andere Ende der Bank, um das Umkippen derselben zu verhindern. Geübte Burschen arbeiteten sich soweit nach vorne, dass sie zuletzt nur mehr mit den Füßen auf der Bank ruhten. Wem es gelang, das Messer am weitesten vom Stuhl entfernt in den Boden zu pflanzen, hatte gewonnen.

Ts Messr reichn nannte man die Umkehrung des vorigen Spiels. Der Spieler kniete auf einer Bank und musste, die Arme im Rücken, mit dem Mund ein Messer holen, das vor dem Stuhl in den Boden



eingesteckt worden war. Dabei sass ein anderer Bursche auf seinen Unterschenkeln, um ihm den nötigen Halt zu bieten, und ein dritter musste den Stuhl festhalten.

Alle diese Spiele stellten respektable Anforderungen an die Teilnehmer, wohl nicht zuletzt ein Grund, warum sie heute vergessen sind.

III.

So verbrachten die Löttscher einst den Sonntagnachmittag und den Feierabend. Heute sind wir spielarm geworden. Mit diesem Zeitvertreib hat die neue Zeit¹ brutal aufgeräumt, ohne dafür einen Ersatz zu bieten. Die Spiele, die den Abendsitz belebten, spuken nur mehr in der Erinnerung weniger älterer Leute und steigen mit diesen ins Grab. Das Axtwerfen wurde schon vor ungefähr 35 Jahren aufgegeben. Die letzten Kegelbahnen sind am Verfaulen. Was sich noch erhalten konnte, lebt nur mehr als Kinderspiel fort, und das *Tschärätun* ist auch hier schon beinahe vergessen.

Die Ursache für diesen Rückgang liegt in der fortschreitenden Lockerung der religiösen und gesellschaftlichen Bindungen im Tale. Der alte Pfarreiverband ist in Auflösung begriffen. Blatten erhielt schon vor der Jahrhundertwende eine eigene Pfarrei, und

¹ 1909 kam die telephonische Verbindung, 1913 die Bahnverbindung mit der Aussenwelt. – 1913 baute Ferden, 1914 Wiler, 1915 Kippel und 1916 Blatten ein eigenes Elektrizitätswerk. Das elektrische Licht verscheuchte bald die bisherigen Abendsitzgesellschaften.

Ferden und Wiler wurden in diesem Jahre finanziell von der Mutterkirche unabhängige Rektorate zuerkannt. Ebenso lösen sich unmerklich die gesellschaftlichen Bindungen innerhalb jeder Dorfgemeinschaft. Die Bevölkerung des Tales hat sich in den letzten hundert Jahren beinahe verdoppelt¹. Der karge Boden vermag die Bevölkerung nicht mehr zu ernähren. Eine vermehrte Abwanderung und das Aufsuchen talfremder Arbeitsplätze sind die notwendigen Folgen. Dadurch geht das innige Verhältnis zum eigenen Grund und Boden verloren. Die Kontrolle der Dorfgemeinschaft über das öffentliche Leben ist stark zurückgegangen, und öffentliche Verordnungen über die Sonntagsheiligung, wie sie noch 1910 erlassen werden konnten², sind heute kaum mehr denkbar. Die Altersgemeinschaft der ledigen Burschen, die zwar heute noch am St. Stephans-Tag ihr Komitee wählt, den zweitägigen Fastnachtstanz abhält und Träger des Dreikönigspiels und des Maskenlaufens ist, hat ihre Führerstellung im gesellschaftlichen Leben des Tales weitgehend an die Dorfvereine (Theatergesellschaft, Musikgesellschaft, Militärschiessverein und Skiklub) verloren, die fast alle erst Kinder unseres Jahrhunderts sind. Die Feste, die diese Vereine organisieren, um ihre Kassen zu füllen, haben neben der Häufigkeit, mit der sie auftreten, auch den Reiz des Neuen an sich und entziehen dem bodenständigen Brauchtum die alte Spannkraft. Hier liegt meines Erachtens der tiefste Grund für das Schwinden der alten Bewegungsspiele. Das Unverständnis einiger Bodeneigentümer, die gelegentlich eine *Tschärät*-Gesellschaft von angestammten Spielplätzen vertrieben, und die bisweilen vermutete Einstellung der Ledigen³, nicht mehr Spiele zu pflegen, die bereits von der Schuljugend übernommen wurden, dürfen dafür nur sekundär verantwortlich gemacht werden.

¹ Vgl. Eidg. Volkszählung 1950, Bd. I, 63 ff. Die Talbevölkerung hat von 1850 bis 1950 durchschnittlich um 88,3 % zugenommen; für die drei Gemeinden der Pfarrei Kippel liegt der Durchschnitt bei 99,63 %, um für die Gemeinde Kippel allein gar auf 116,1 % zu steigen.

² Protokollbuch der Gemeindeversammlungen von Kippel, Beschluss vom 15. September 1910. Vgl. auch B7 im Gemeindearchiv von Kippel.

³ Die Ledigen waren die Hauptträger aller Spiele.