

Texte zur Dorfgeschichte von Untervaz

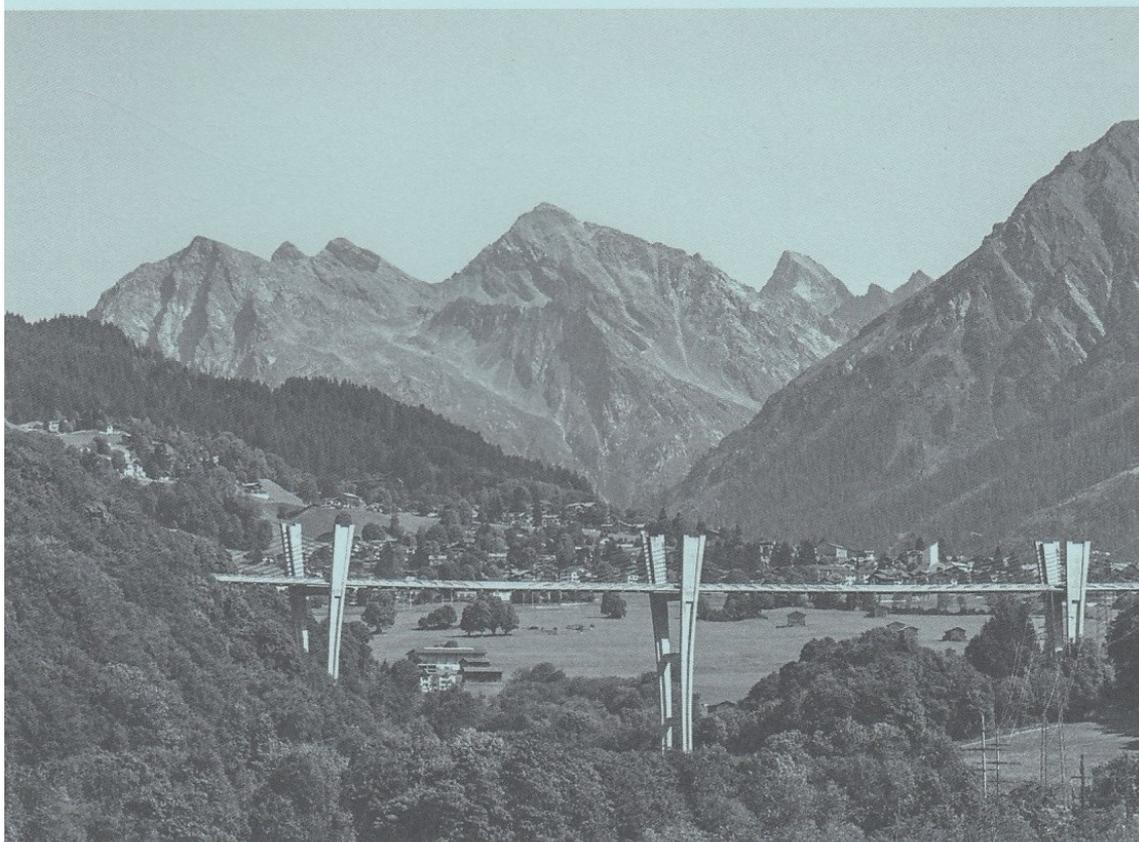


2021

Alte Kinderspiele

Email: dorfgeschichte@burgenverein-untervaz.ch. Weitere Texte zur Dorfgeschichte sind im Internet unter <http://www.burgenverein-untervaz.ch/dorfgeschichte> erhältlich. Beilagen der Jahresberichte „Anno Domini“ unter <http://www.burgenverein-untervaz.ch/annodomini>.

Jahresbericht der Walservereinigung Graubünden 2021



Aufsätze und Abhandlungen

KINDERSPIELE IM PRÄTTIGAU

Elisabeth Aebi-Gujan, Wäldi TG

Die hier erstmals in Teilen veröffentlichte Arbeit von Elisabeth Aebi-Gujan war ihre Abschlussarbeit am Churer Lehrerseminar bei Prof. Leo Schmid im Jahr 1966. Die Verfasserin hat ihre Wurzeln im Prättigau und wuchs in Arosa und Klosters auf. Sie könne sich nicht mehr genau erinnern, bei welchen Informanten sie für ihre Arbeit vorgesprochen habe, schreibt sie, es seien ältere Bekannte und Verwandte aus Klosters, Serneus, Saas, Pany und Fideris gewesen. Ihre Fideriser Verwandtschaft – Gujan, Simmen, Alexander, Walli – sei dabei eine ergiebige Quelle gewesen.

«1966, mit 21, habe ich damals 70-80-Jährige nach ihren Kindheitserinnerungen gefragt. Heute bin ich selbst so alt geworden und möchte deshalb gern die vor über 100 Jahren gebräuchlichen Spiele und Sprüche irgendwie festgehalten wissen», schreibt Elisabeth Aebi-Gujan. Gerne erfüllen ihr diesen Wunsch und danken der Verfasserin herzlich, dass wir ihre wertvolle Arbeit hier auszugsweise abdrucken dürfen.

"Gschpilt? – Säb hed s bin ünsch nid ggän. Säbald äs mä hed chönen gaan, hed mä den Goofä es Wärchzüüg in d Hand gätürückt – und denn ischt gschaffet chon – und nid ggöölet!"

Das war der erste Beitrag zu meiner Spielesammlung. – Zum Glück ist es nicht bei dieser entmutigenden Aussage geblieben. Viele freundliche und interessierte Leute haben in ihrem Gedächtnis gekramt und allerlei zum Vorschein gebracht, was man früher, auch neben aller Arbeit, doch noch gespielt hat.

Spielen heisst hierzulande «hüüschen» oder «göölen». Spielzeug ist «Hüüschi» oder «Gööli».

Wenn man Nachbarskinder zum Spielen abholen will, fragt man: «Chuscht au gön umerlaufen?»

Für die meisten Spiele muss ein Starter gewählt werden. Dazu wird angezählt, «iinzellen» genannt:

Anzählverse

Chügeli, Chügeli rot, und du bischt tot.

*

Mier machend kei lengä Mischt, und du bischt.

*

Eis zwei drii, und du bischt frii.

*

Piff paff puff, und du bischt ehr- und redlich duss.

*

Wiissi Hennä, schwarzi Hennä, welli sölli usser nän?
I glaub grad die!

Daneben gibt es noch Anzählreime, die zum Teil, oder ganz, aus völlig sinnlosen Fantasiewörtern zusammengesetzt sind:

Stigäli, stigäli unätschädrellä,
anzä, paranzä, pirinzipranzä, pirinzipranzä grupp.

*

Enigä, denigä toppeltee, schauinee,
hacki Brot, in der Not,
zink, zank horibus,
und du bischt ehr- und redlich duss.

*

Enä denä pumpätenä
Pumpätenä talius, eggäpollä tschimpriollä,
piä, piä puff.

*

Önäli, dönäli dräckinell, stigädi, stigädi bonägädell,
anzä, stanzä pirigiranzä grupp.

*

Ön dön däpf,
pugglämanä schnäpf,
pugglämanä iisätanä,
ön dön däpf.

Ob die letzten Sprüchlein wohl aus dem Französischen «verprättigauert» wurden? Un, deux, trois... Wer weiss?

Spiele im leeren Stall (oft am Tag der Alpfahrt gespielt)

«Gugguuser in der Chripfä» oder «Chripfäguggis»

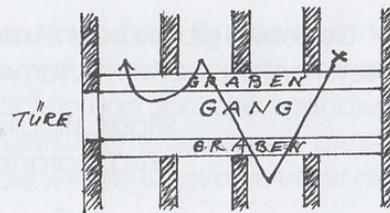
Ein Spieler muss vor dem Stall warten, bis sich die andern versteckt haben. Verstecken darf man sich nur in oder unter einer Futterkrippe. Der Sucher stellt sich nun auf die Türschwelle und erzählt irgendeinen Blödsinn, um die Versteckten zum Lachen zu bringen. Erkennt er einen an der Stimme, so ruft er:

«I raaten und ergaaggen... (z.B.) Hansi ischt in der zweitä Legi linggs under der Chripfä!» – Stimmt das, so ruft der Gefundene zurück:

«Gugguuser under der Chripfä!» Er muss jetzt den Sucher ablösen und das Spiel beginnt von vorn.

Grabähüpflis

Die Spieler verteilen sich in den verschiedenen Abteilen des Stalles. Sie versuchen, so oft wie möglich, über den Gang in ein anderes Abteil hinüberzuwechseln, ohne gefangen zu werden. Der Fänger darf nur den Gang und die beiden Gräben betreten. Er ist «uf der Huett» oder «uf der Geiss». Wer gefangen ist, wird Fänger.



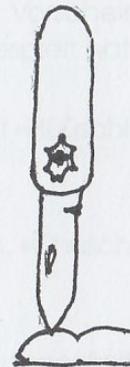
Spiele im Freien

Mit der Alpfahrt beginnen lange Tage für die Hüterbuben. Wenn sie allein sind, vertreiben sie die Zeit mit Schnitzen, «Bätschgen» und Haselpfeifenschneiden. Zu zweit oder zu mehreren gibt es natürlich andere Möglichkeiten:

Messerlen

Jeder Mitspieler hat ein Taschenmesser. Ein Wurf ist nur gültig, wenn das Messer im Boden steckenbleibt. Nach einem Fehlwurf ist der nächste Spieler an der Reihe. Sieger ist, wer die ganze «Schule» als Erster ohne Fehler absolviert hat.

- | | |
|--------------------------------|------------------------|
| 1. Messer beliebig werfen | 7. Vom Knie aus |
| 2. Vom Zeigefinger aus spicken | 8. Vom Fuss aus |
| 3. Vom Mittelfinger aus | 9. Vom Kinn aus |
| 4. Vom Ringfinger aus | 10. Von der Nase aus |
| 5. Vom kleinen Finger aus | 11. Von der Stirn aus |
| 6. Vom Daumen aus | 12. Vom Hinterkopf aus |



Wer einen Fehler gemacht hat, muss den Mitspieler werfen lassen und später dort wieder einsteigen, wo er gescheitert ist.

Wäseli schneiden

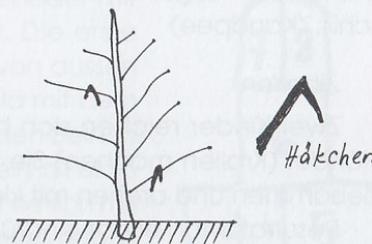
Ein längliches Rasenstück wird abgesteckt und nach Anzahl der Spieler gleichmässig aufgeteilt.



Der erste Spieler wirft sein Messer so, dass es möglichst tief im Boden stecken bleibt. Das Klingensteinück, das im Boden steckt, ergibt die Länge des Abschnitts, den der Werfer von seinem Rasenstück wegschneiden darf. – Sieger ist, wer zuerst sein ganzes «Wäseli» geschnitten hat.

Himmelsstäg oder Himmelsstigi

Ein stark verzweigtes Ästlein wird in den Boden gesteckt. Jeder Spieler schnitzt sich ein passendes Håkchen. Das Messer wird aufgeworfen. Wenn die richtige Seite, die mit dem Schweizerkreuz, oben zu liegen kommt, darf der Spieler sein Håkchen um einen Ast nach oben rücken.



Hölzlen

Zwei Spieler sitzen einander gegenüber. Jeder bekommt drei Zündhölzer. Die Spieler verstecken die Hände auf dem Rücken und legen beliebig viele Hölzchen in die linke Hand. Jetzt wird die geschlossene linke Hand in die Mitte gelegt. Beide Spieler nennen nacheinander die Anzahl Hölzchen, die sie zusammengezählt in beiden Fäusten vermuten. (Abwechseln beim Nennen der ersten Zahl)

Wer richtig rät, darf aus dem Vorrat ein Stück nehmen. Steinchen, Streichhölzer, Knöpfe, Rosinen – «Wiinberli».

Sieger ist, wer am meisten Preise gesammelt hat.

Stäcklen

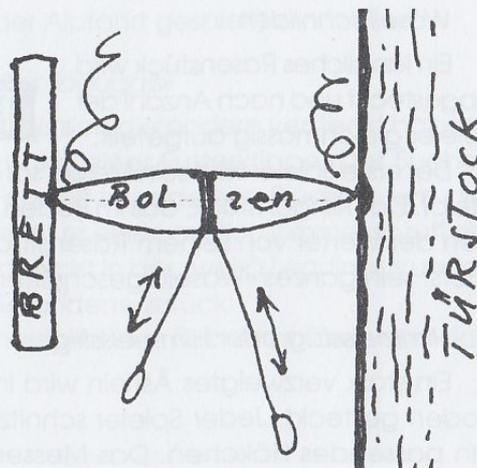
2–4 Mitspieler. Jeder hat einen gespitzten ca. 30 cm langen Pflock. A wirft kräftig, so, dass sein Pflock fest im Boden steckt. Die Mitspieler werfen der Reihe nach auf A's Stecken, bis der umfällt. Wer den Todesstoss gegeben hat, fängt neu an.

Tüüfel heilen (heilen = kastrieren)

Ein Bursche hält sich ein starkes Brett vor die Brust. Zwischen dieses Brett und einen Türpfosten oder z.B. eine Telefonstange wird ein zugespitzter Knebel eingeklemmt. Der Knebel bekommt rings um die Mitte eine Rille eingeschnitzt. In dieser Rille wird eine Schnur zweimal um den Knebel gewunden. Nun fängt

der Heiler an, abwechslungsweise an den Schnur-Enden zu ziehen, so dass möglichst viel Reibung entsteht. Mit einiger Geschicklichkeit kann man den Knebel so lang und so rasch drehen, dass der Türpfosten zu rauchen beginnt.

Derart angesengte Löcher sollen an den unglaublichsten Stellen zu finden sein – sogar an einem «Guutsch». (Kanapee)

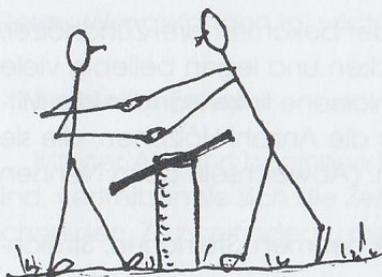


Ziberlen

Zwei Kinder reichen sich beide Hände. (Krallen machen) Sie lehnen sich ein wenig zurück, die Füße nahe beisammen und drehen mit kleinen Schrittschen möglichst schnell im Kreis.

Resultat: Man erlebt eindrücklich, wie sich die Erde dreht.

Ds Hölzji umwärfen

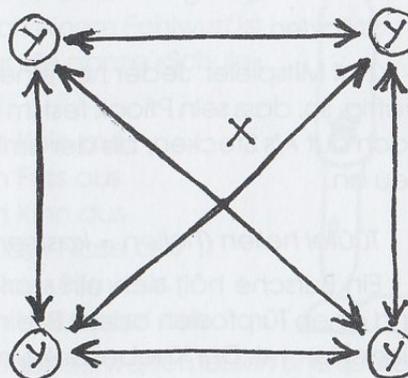


Ein leichtes Stecklein wird auf einem etwa hüfthohen Pfosten ins Gleichgewicht (uf ds Abiwägi) gebracht. Zwei Spieler stehen auf gegenüberliegenden Seiten des Pfostens und halten sich an beiden Händen. Jeder schaut, dass er selber das Stecklein nicht berührt und versucht, den Gegner so hin- und herzuziehen, dass der das Stecklein hinunterstösst.

Scheerli pfitzen

Zu fünft im Freien zu spielen. Vier Spieler (y) stellen sich im markierten Viereck auf. Ein Spieler (x) steht in der Mitte. Er hat keinen festen Platz. Man sagt in diesem Fall, er sei «uf der Geiss» oder «uf der Huet».

Jedes y versucht mit einem andern y den Platz zu tauschen, ohne von x gefangen zu werden. Wer unterwegs von x berührt wird, wird Fänger.



Deckel laufen

In einen runden Blechdeckel (Pfannendeckel) wird in der Mitte ein Loch herausgestanzt. Durch das Loch zieht man eine Schnur mit Knopf am Ende. Das lose Ende in die Hand nehmen, dem Deckel mit der anderen Hand einen leichten Anschlag geben, mitlaufen. Jeder versucht, den Deckel so weit wie möglich zu rollen. Am besten geht es auf Strassen und Plätzen. Klanglich soll sich «Bsetzi» am besten eignen.

Hüpfspiel

Die Einteilung wird in den Sand gezeichnet oder mit Kreide auf eine gepflasterte Fläche gemalt. Die erste Spielerin wirft einen Stein ins Feld 1. Sie hüpfert von aussen auf einem Bein direkt auf Feld 2 und 3 (das Feld mit dem Stein darf nie betreten werden), dann mit beiden Beinen gleichzeitig auf die Felder 4 und 5, mit einem Bein in Feld 6 und wieder mit zwei Beinen in 7 und 8. Dort dreht sie sich mit einem Sprung um 180° und hüpfert auf gleiche Weise retour.

Jetzt wird der Stein in Feld 2 geworfen – hüpfen... usw.

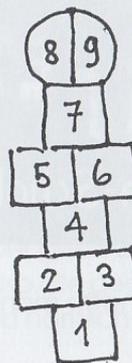
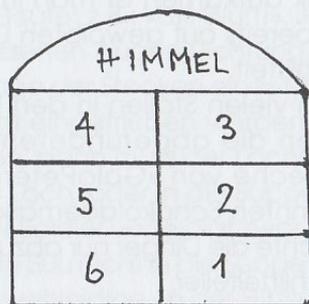
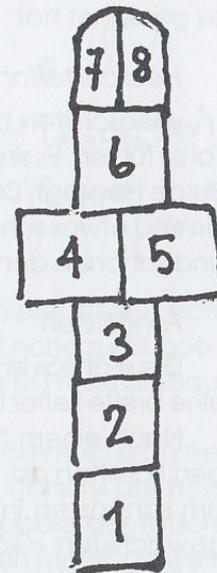
Fällt der Stein in ein falsches Feld, oder muss die Spielerin am falschen Ort abstehen, oder sie berührt mit dem Fuss einen Strich – dann darf die nächste hüpfen, bis ihr ein Fehler unterläuft.

Hat eine Spielerin erfolgreich alle Varianten durchgehüpfert, darf sie den Stein rückwärts (blind) in die Einteilung werfen. Das Feld, auf dem der Stein zu liegen kommt, ist von nun an «besetzt». Es darf nicht mehr betreten werden.

Zum Erschweren: – Blind vorwärts und rückwärts durchhüpfen.

– Hüpfen, und dabei einen Stein auf dem Fuss mittragen.

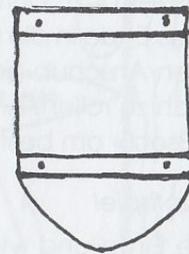
Die Einteilung ist nicht genau festgelegt. Es gibt leichtere und schwierigere Figuren.



Riitschindlen (riiten = schlitteln)

Auf dem Maiensäss, an den steilen Magerwiesen, lassen sich die schönsten Schussfahrten veranstalten.

Eine gewöhnliche Dachschindel wird bearbeitet. Die runde Kante leicht abschrägen – zwei Leisten aufnageln als Halt für die Füße und den Sitz. Mit der Schindel unter dem Arm wird ein Abhang erklimmen. Aufsitzen – anschieben (aaweiggen) – abfahren. Es braucht Mut und Balance. Am besten läuft es, wenn es geregnet hat.



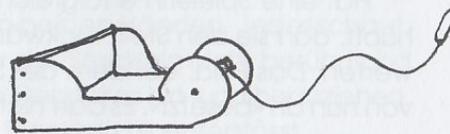
Heuschiiterfahren

«Heuschiiter» braucht der Bauer im Winter, um das Heu aus den Bergen ins Tal zu führen. Es sind etwa 2m lange und 40cm breite Bretter, die man unter eine Burde Heu legt. Die Kinder benutzen die Heuschiiter genau wie die Schindeln. Sie sind etwas schwerfälliger, können aber zu zweit und zu dritt benutzt werden und schonen den Hosenboden.

Fähläriiten

Die «Fählä» ist ebenfalls ein Gerät zum Heuziehen. Das Ganze sieht aus wie eine breite Leiter und wird, im Gegensatz zum «Heuschiit» im Sommer benutzt.

Nach einem tüchtigen Regenwetter gibt sie einen rässigen, mehrplätzi-gen Schlitten ab. Natürlich schlittelt es sich am schönsten im Winter mit dem seifengewachsten «Gögel» (Schlitten = Gögel, schlitteln = riiten oder gögeln). Für die ganz Kleinen baut der Ehni eine «Grutschä».



Galapeterfahren



Lange bevor die Po-Rutscher aus Plastik aufkamen ist man im Prättigau bereits auf gewölbten Deckeln geschlittelt.

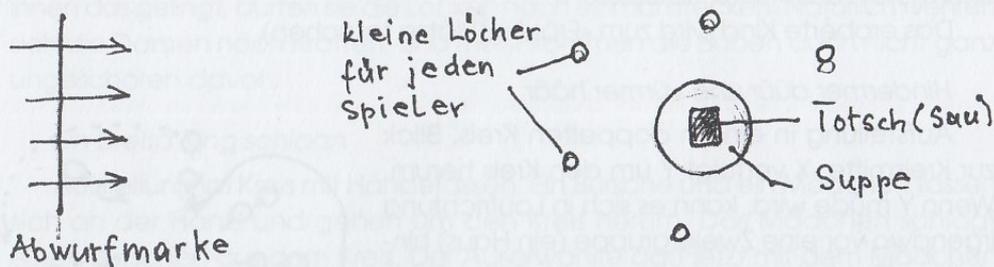
An vielen Ställen in den Dörfern hingen die abgerundeten Reklamebleche von «GalaPeter», einer bekannten Schokolademarke. Man brauchte die Dinger nur abzuschrauben, und schon hatte man den schönsten Schlittelteller.

Fläschäbahn

In einen grossen Schneehaufen werden möglichst interessante Bahnen eingebaut mit Kurven, Tunnels, Brücken und Steilstrecken. Eine halb mit Wasser gefüllte Flasche soll möglichst ohne Unfall selbstständig vom Start ins Ziel gelangen. Die Bahn wird über Nacht mit der Giesskanne eisig gemacht.

D'Suu iintriiben

Das Spiel kann im Sommer und im Winter gespielt werden. Es ist eine Art Hockey.



Jeder Spieler hat einen Stecken (Hüterstecken). Die Spieler stellen sich bei der Abwurfmarke auf, Jeder wirft den Stecken möglichst nahe zur Suppe. Wessen Stecken am weitesten von der Suppe entfernt ist, der (X) muss die Sau (d'Suu) eintreiben.

Das geht so: Dort, wo der entfernteste Stecken liegt, versammeln sich alle Spieler. X wirft von Hand einen etwa faustgrossen Stein oder «Totsch» aus Holz in die Höhe und ruft: «Bätschägged mer miis Süüggi nid!» Sobald der Totsch am Boden landet, wird er von den Mitspielern mit ihren Stöcken möglichst weit von der Suppe weggeschlagen. Ein Schlag pro Spieler. Dann rennt jeder zurück zu seinem Loch, um es zu bewachen.

X muss jetzt versuchen, den Totsch mit seinem Stecken in die Suppe, oder in das Loch eines Mitspielers zu treiben.

Ist die Suu gar zu weit weggefliegen, fragt X: «Wieviel tarf i blind tuen?» – Die Antwort lautet z.B.: «Drii Würf!». Jetzt darf X den Totsch dreimal von Hand, mit geschlossenen Augen Richtung Suppe werfen.

Solange der Stecken eines Mitspielers im eigenen Loch steckt, darf die Suu dort nicht eingetrieben werden. Gelingt es X aber die Suu in ein leeres Loch zu treiben, dann muss der Lochbesitzer den Totsch weiterbefördern, bis in ein anderes Loch, oder in die Suppe.

Jeder Spieler verteidigt zwar sein Loch, sorgt aber gleichzeitig auch dafür, dass X die Suu nicht in die Suppe bringt. Es spielen also alle gegen einen! – Kein Spiel für wehleidige. In der Hitze des Gefechtes wird nämlich wild drauflos geschlagen. Schienbeine hin oder her.

Spiele in grösseren Gruppen

Fräuli, welder ds Chind verchaufen?

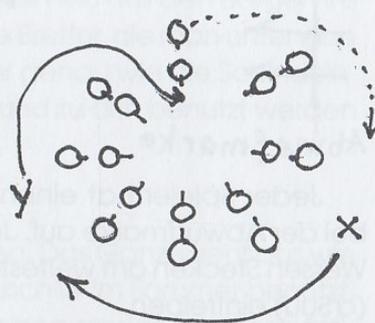
Aufstellung in einem doppelten Kreis. Aussen das «Fräuli», innen das «Kind». Blick zur Kreismitte. Ein Spieler X läuft um den Kreis, schlägt ein Kamarädlein auf den Rücken und fragt: «Fräuli, welder ds Chind verchaufen?» Antwort: «Nei, lieber driimal um dä Chreis umlaufen!» Daraufhin rennt das Fräuli los. Wenn es dreimal um den Kreis herumkommt, ohne gefangen zu werden, wird es an seinem Platz zum «Kind». Wird das Fräuli aber gefangen, so wird es selber Fänger und muss X das «Kind» überlassen.

Das eroberte Kind wird zum «Fräuli». (Plätze tauschen)

Hindermer düür und vürmer häär

Aufstellung in einem doppelten Kreis. Blick zur Kreismitte. X verfolgt Y um den Kreis herum. Wenn Y müde wird, kann es sich in Laufrichtung irgendwo vor eine Zweiergruppe (ein Haus) hinstellen. (Es ist nicht erlaubt, zuerst um das Haus herumzukurven, und von hinten einzusteigen.)

Das aussen stehende Kind der Zweiergruppe läuft jetzt für Y weiter. Wird Y einmal erwischt, geht die Jagd in umgekehrter Richtung weiter. Y verfolgt jetzt X. Je öfter in Häuser eingestiegen wird, desto spannender ist das Spiel.



Drii und drii umgahn

Aufstellung im Kreis mit Händefassen.

X wandert um den Kreis und schlägt Y. Y geht an X's Hand mit und schlägt Z. Z hängt an und schlägt ein weiteres Kind. Sobald ein viertes Kind geschlagen wird, muss X an dessen Stelle in die Kreislücke treten – usw.

Das Spiel wird in Fideris am Osternachmittag gespielt.

Ringschlaan

Aufstellen im Kreis mit Händefassen. Ein Spieler X rennt rings um den Kreis. Er schlägt einen beliebigen Spieler Y und rennt weiter. Y läuft sofort in der Gegenrichtung um den Kreis herum. Wer zuerst wieder in der Lücke ist, hat gewonnen. Der Verlierer muss weiter schlagen.

In Serneus (und bestimmt auch anderswo) wird dieses Ringschlagen immer im Anschluss an den Auffahrtsgottesdienst gespielt. An Auffahrt ist Familiengottesdienst. Die kleinen Mädchen tragen Blumenkränzlein im offenen Haar. Jedes Mädchen möchte die schönsten Locken haben. Wo die Natur nicht dafür

gesorgt hat, wird ein wenig nachgeholfen. Man feuchtet am Vorabend das Haar mit Zuckerwasser an und flicht es in kleine Zöpfchen. Die Zuckerlöcklein bleiben dann schön stabil.

Etwa eine halbe Stunde wird dann Ringschlagen gespielt und plötzlich, auf Pfiff – stiebt die ganze Gesellschaft nach allen Seiten auseinander. Der Pfiff ist das Signal für die Buben. Es ist ihnen, für einmal offiziell, erlaubt, die Mädchen an den Haaren zu ziehen. Man sagt dem «d Rollä strecken».

Am Nachmittag kommen die Mädchen bei einer Konfirmandin zum Auf-fahrtskaffee zusammen. Die Buben versuchen dort einzubrechen, und wenn ihnen das gelingt, dürfen sie die Locken noch einmal strecken. Natürlich wehren sich die Damen nach Kräften, und meist kommen die Buben auch nicht ganz ungeschoren davon.

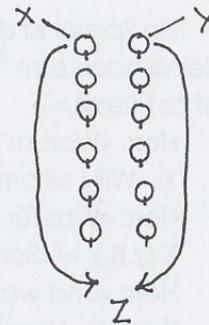
Dn breitä Ring schlaan

Aufstellung im Kreis mit Händefassen. Ein Bursche und ein Mädchen fassen sich an der Hand und gehen um den Kreis herum. Das Mädchen schlägt einen Burschen aus dem Kreis. Der Auserwählte darf jetzt mit dem Mädchen weitergehen, der erste Partner wird bei der Lücke zurückgelassen. Jetzt ist der Bursche an der Reihe zum Schlagen, usw.

Ein Spiel, das die Ledigen oft an Frühlingsabenden auf den noch offenen Wiesen spielten. (Wer geht mit wem?)

Chlatschen

Burschen und Mädchen stellen sich nebeneinander in zwei Kolonnen auf. Z (ein Bursche) steht in einigem Abstand vor den Kolonnen und klatscht in die Hände. Die beiden Hintersten, rennen aussen herum los nach vorn. Ihr Ziel: Zuvorderst in der Kolonne wieder zusammenzukommen, ohne von Z erwischt zu werden. – Gelingt es Z, eines von beiden zu fangen, darf er mit dem Mädchen vorne einstehen, und der Geschlagene muss klatschen. Gelingt es Z nicht, muss er weiter klatschen und fangen.



Blindi Chue

Einem Kind werden die Augen verbunden. Die anderen Kinder stehen in eine Reihe und strecken die Arme nach vorn. Die Blinde Kuh fasst irgendein Paar Hände. Der ausgewählte fragt mit verstellter Stimme: «Wär ischt das?»

Die Blinde Kuh darf die Hände abtasten und muss dann den Namen raten. Wenn sie richtig rät, darf sie die Augenbinde dem Erkannten übergeben. Wenn nicht, geht das Ratespiel in eine neue Runde.

Aaschliicherlis

Spieler X formt mit den Händen Scheuklappen und stellt sich vor eine Wand oder einen Baum. Die Mitspieler warten hinter der bezeichneten Startlinie (ca. 10–20m entfernt) und versuchen, sich anzuschleichen. X zählt laut: «Eis, zwei, drii!» und dreht sich schnell um.

Wer sich noch bewegt, wird von X gnadenlos hinter die Startlinie zurückgeschickt. X dreht sich wieder um und zählt. Wer X ungesehen erreicht, darf ihn ablösen.

Schwarzä Marti oder schwarzä Maan

Ein Spieler ist der schwarze Mann. Alle andern Spieler stellen sich am andern Ende des Spielfeldes auf. Der schwarze Mann ruft: «Fürchtet ier dä schwarz Maan nüüd?»

Antwort: «Sä wenig äs der wiiss.»

Der schwarze Mann: «Und weni chumen?»

Antwort: «Sä schlüüf i.»

Daraufhin versuchen die Spieler die andere Spielfeldgrenze zu erreichen, ohne vom schwarzen Mann berührt zu werden. Rückwärts fangen ist verboten. Wer berührt wurde, hilft fortan dem schwarzen Mann. Der letzte Gefangene wird der neue schwarze Mann.

I tritten dem Herr uf ds Füessli

Ein Spieler ist der Herr. Alle andern sind verschiedene Tiere. Sie kommen der Reihe nach zum "Herrn", treten ihm auf den Fuss, und sagen: «I tritten dem Herr uf ds Füessli.»

Herr: «Warum?»

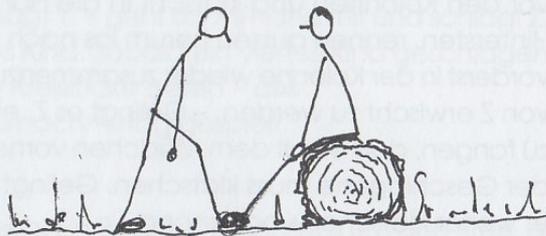
X: «Will i es arms Tierli bin.»

Herr: «Was für eis?»

X (z.B.): «Ä Schnäggi.»

Herr: «Und was fehlt dr?»

X (z.B.): «I han ds Buuchwee.»



Jetzt schickt der Herr das Tierlein an einen bestimmten Platz in der Umgebung und nimmt den nächsten Spieler an die Reihe. Wenn alle armen Tierlein verteilt sind, klatscht der Herr in die Hände. Wer zuerst wieder beim Herrn anlangt, darf neuer Herr werden. Wichtig: Alle Tiere müssen sich hin und zurück so bewegen, wie es ihre Krankheit verlangt (blind, hinkend, auf einem Bein, kriechend...).

«Schlossä, schlossä, Toorä-n-offä»

Zwei Spieler fassen sich an beiden Händen. Sie einigen sich flüsternd auf zwei beliebige Gegenstände. A nimmt z.B. Äpfel, B Birnen. – Die anderen Spieler bilden eine lange Kette. Sie kommen bei A und B zu stehen und rufen alle miteinander:

«Schlossä, schlossä, Toorä-n-offä!»

A und B fragen: «Was gäader nisch derfür?»

Antwort (z.B.): «En aaltä Schläärgg (Schuh).»

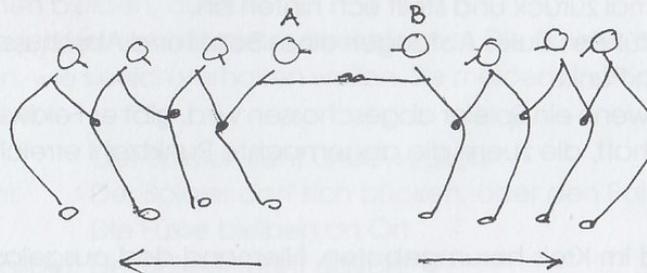
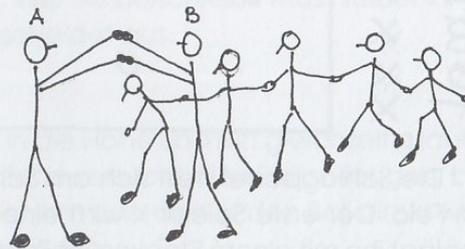
Wenn A und B mit der Gabe einverstanden sind, öffnen sie das Tor (Arme hoch) und lassen die Kette passieren, das letzte Kind wird zwischen den Torwächtern angehalten und gefragt:

«Was hescht lieber – Öpfel oder Birä?»

Antwort (z.B.): «Birä.» Der Spieler muss sich hinter B einreihen und ihn um den Bauch fassen.

Das Ganze wiederholt sich so lange, bis alle Spieler verteilt sind.

Alles festhalten! Auf «los!» wird so lange auf beide Seiten gezogen, bis irgendwo die Kette reisst und die ganze Gesellschaft unter viel Geschrei durcheinanderpurzelt.



Ballspiele

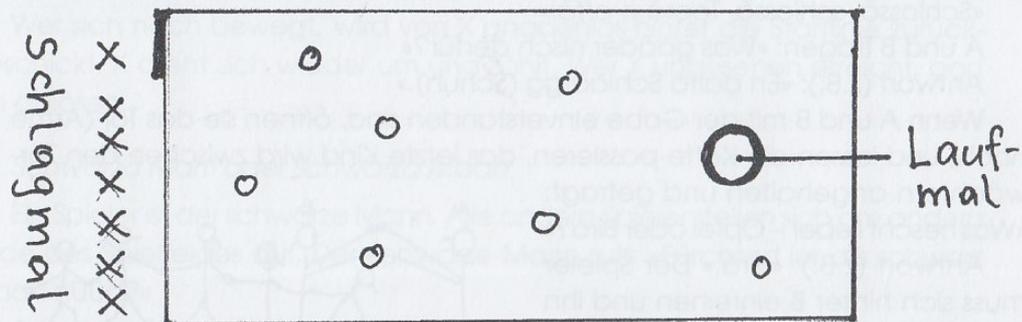
Ballä schlaan

Ein Spielfeld von etwa 15m Breite und 20m Länge wird abgesteckt. Ein Laufmal wird markiert. Die Spieler müssen in zwei gleich grosse Parteien aufgeteilt werden. Zwei Spieler wählen (aannään). Der eine sagt «chrumm», der andere «grad». Sie stellen sich Rücken an Rücken auf und zählen gemeinsam: «Eis, zwei, Salat!»

Auf «Salat» strecken beide beliebig viele Finger in die Höhe. Alle Finger werden zusammengezählt. Kommt eine gerade Zahl dabei heraus, darf «grad»

den ersten Spieler für seine Mannschaft auswählen. Dann kommt «chrumm» an die Reihe. Natürlich werden zuerst die Besten gewählt. Für die weniger sportlichen Kinder ist das Prozedere ziemlich peinlich.

Mit «chrumm» und «grad» wird dann auch ausgemacht, welche Gruppe zuerst Schlagpartei oder Fangpartei ist.



Die Schlagpartei stellt sich am Schlagmal auf. Die Fangpartei verteilt sich im Feld. Der erste Spieler X wirft einen etwa faustgrossen Ball in die Luft und schlägt ihn mit einem Stecken ins Feld hinaus. Er lässt den Stecken sofort fallen und versucht das Laufmal zu erreichen, ohne dass er von der Gegenpartei abgeschossen wird. Sobald der nächste Spieler schlägt und rennt, läuft X wieder ins Schlagmal zurück und stellt sich hinten an.

Zu Ende geführte Läufe, Abfangen eines Balles und Abschuss eines Läufers geben je einen Punkt.

Jedes Mal, wenn ein Spieler abgeschossen wird, gibt es Feldwechsel. Sieger ist die Mannschaft, die zuerst die abgemachte Punktzahl erreicht.

Chreisballis

Ein Ball wird im Kreis herumgeboten. Niemand darf ausgelassen werden, aber die Richtung kann jederzeit wechseln. X steht ausserhalb des Kreises und muss versuchen, den wandernden Ball zwischen den Spielern zu berühren. Gelingt das, muss der Spieler, der den Ball weitergeben wollte, X seinen Platz abgeben. Er wird neu X.

Zili - ballen

Ein Rechteck wird durch vier «Ziele» (Markierungen am Boden oder Pfosten) abgegrenzt. Die Spieler verteilen sich innerhalb des Feldes. X hat den Ball und darf auf die Spieler im Feld schiessen, aber jeweils nur von einem «Zie» aus. Wer getroffen ist, muss X ablösen.

Wenn nur ein Schuh getroffen wird, schreien alle: «Läder va Läder geid uuf!» (hebt sich auf) – Der Schuss gilt nicht als Treffer.

Palettien

Die Spielregel sind die gleichen wie beim «Ballä schlaan». Die Burschen haben Stöcke zum Schlagen. Die Mädchen dürfen «Palettä» benutzen.

Stock mit aufgenagelter Schindel. (Palä = Schaufel)



Jugeren

Jeder Spieler hat vier Leben. Aufstellung im Kreis. X steht in der Mitte. Die Kreisspieler werfen einander den Ball zu und versuchen X abzuschliessen. Kann X den Ball fangen, verliert der Werfer ein Leben. Wird X getroffen, verliert X ein Leben. Wer vorbeischiess, muss selber in die Mitte. Wer kein Leben mehr hat, scheidet aus.

Uufrüefis

Ein Spieler wirft den Ball senkrecht in die Höhe und ruft gleichzeitig laut den Namen eines Mitspielers. Der Aufgerufene versucht, den Ball zu fangen, bevor der den Boden wieder berührt. Gelingt ihm das, darf er den Ball direkt wieder hochwerfen und einen neuen Namen rufen.

Erwischt der Aufgerufene (X) den Ball nicht, dann rennen alle Mitspieler auseinander bis X den Ball zu fassen bekommt und «halt!» ruft. Jeder muss sofort stehen bleiben, auch X.

X sollte jetzt einen Mitspieler abschiessen. Die Spieler dürfen aber zuerst frei wählen, wie sie sich verhalten wollen. Sie melden X: «Bock», «Gummi» oder «Quecksilber».

Bock: Der Spieler steht unbeweglich.

Gummi: Der Spieler darf sich bücken, oder den Ball festhalten.
Die Füsse bleiben an Ort.

Quecksilber: Der Spieler rennt davon.

X muss von seinem Platz aus den «Bock» schiessen. Bei «Gummi» darf er drei Schritte vorrücken und bei «Quecksilber» darf er auch rennen.

Jeder Fehlschuss kostet X ein Leben.

Wer getroffen wird verliert auch ein Leben und muss jetzt aufrufen. Wenn ein angeschossener den Ball festhalten kann, darf er sofort selber aufrufen und behält sein Leben.

Wäberchnächt (als Anhang zu Jugeren oder Uufrüefis)

Wer alle seine Leben verloren hat, bekommt noch eine Chance:

Er (X) kauert sich hin, den Ball zwischen den Füssen.

Die Mitspieler verständigen sich unhörbar auf eine Zahl. Jetzt drückt jeder seinen Zeigefinger auf X' Rücken und alle umkreisen ihn in gebückter Haltung.

X ruft: «Wäberchnächt!» Die Mitspieler antworten: «Triff mi nid!» Dieser Dialog wiederholt sich so oft, wie vorher abgemacht worden war.

Beim letzten «Triff mi nid!» stieben die Spieler nach allen Richtungen auseinander. X versucht, einen Flüchtigen mit dem Ball zu treffen. Gelingt das, hat er wieder ein Leben auf seinem Konto.

Versteckspiele

Vor jedem Spiel muss beschlossen werden, wer suchen soll, wenn sich niemand freiwillig zur Verfügung stellt – was im Prättigau ebenso selten vorkommt, wie anderswo.

Sigg, sagg, sugg

Drei Spieler stehen zusammen. Der rechte Fuss wird vorgestreckt, bis er die anderen beiden Füsse berührt. Man spricht gemeinsam: «Sigg, sagg, sugg», und kann auf «sugg» seinen Fuss zurückziehen oder stehen lassen, wie man will.

Wenn ein Fuss allein übrigbleibt, ist der Besitzer «draussen». Ein neuer Spieler steht an seinen Platz. Es wird so lange ausgeschieden, bis nur noch zwei Spieler übrig sind. Die beiden müssen dann mit einem Anzählreim «auskäsen».

Tüpfeln

Spieler A steht mit dem Gesicht zur Wand und hält sich die Augen zu. Die andern stehen in einem engen Halbkreis um ihn herum. X berührt A mit einem Finger. Jetzt darf A sich umdrehen. Er schaut seinen Mitspielern der Reihe nach tief in die Augen und hofft, dass sich X durch Rotwerden verrate.

Wenn A den X errät, muss X suchen. Verdächtigt A einen Falschen, dann muss er selber suchen.

Schinkächlopfis

Funktioniert genau wie «Tüpfeln», nur dass dabei auf den Hintern geklopft wird.

Pepé (Saas)

Der Sucher X steht mit dem Gesicht zur Wand oder zu einem Baum – er muss «iliegen», oder er darf «nüüd luegen». Er zählt auf 50 oder 100 und ruft dann laut: «Hinderem Näscht und vorem Näscht gilt nüüd. I chumen!»

Unterdessen verstecken sich die Mitspieler. Wenn X einen entdeckt, rennt er sofort an den Startplatz zurück, schlägt mit der Hand an die Wand und ruft laut: «Pepé für Hansmarti!»

Entfernt sich der Sucher weit genug vom Startplatz, können die anderen

Spieler versuchen, sich selbst anzuschlagen. Sie rufen dann: «Pepé für mi!»
Wer aber vom X erwischt wird, muss jetzt selber suchen.

Verpeferen (Klosters)

Der Spielverlauf ist derselbe wie in Saas. Der Sucher zählt laut: «Zechä, zwenzg, driissg ... hundert – wär nid under ischt, söll under!» Beim Anschlagen ruft man: «Pepefer für mi!»

Heinzäversteckis

Als Verstecke gelten nur Heinzen. Besonders spannend ist das Spiel in der Dämmerung oder bei Nebel, wenn man zwischen Kindern und Heinzenmännchen nicht mehr so recht unterscheiden kann.

Tschieppen (piepsen wie Küken oder Spatzen)

Die Kinder versammeln sich am Startplatz in einem engen Kreis. Arme über den Schultern. Sie zählen miteinander auf hundert und dürfen sich währenddessen nicht umsehen.

Ein Kind X versteckt sich.

Die Sucher schwärmen aus. Sobald jemand X entdeckt, warnt er alle Mitspieler, indem er ruft. «Tschiep, tschiep, tschiep

X stürzt jetzt aus dem Versteck und versucht, einen Sucher zu fangen, bevor der den Startplatz wieder erreicht. Der Gefangene muss sich beim nächsten Mal verstecken.

Schiittliverband

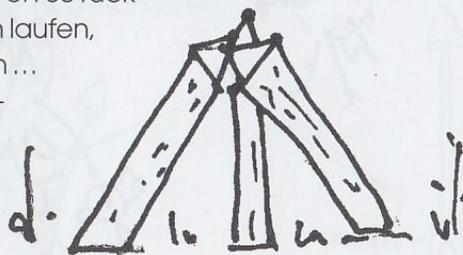
Drei Stücke Spaltholz (Schiitli) werden zu einer Pyramide aneinander gelehnt. Sie bilden den Anschlag.

Wer zuletzt auf dem Spielplatz eintrifft, muss herhalten zum «Tüpfeln». Man ruft ihm schon von Weitem zu: «Letztgekommen – angenommen!» (angenommen = gewählt)

«Tüpfeln» oder «Schinkächlopffis» wird beim Schiittliverband jedes Mal wiederholt, wenn ein neuer Sucher an die Reihe kommt. Bevor A den vermuteten X nennt, stellt er noch eine Aufgabe, z.B. von 50 rückwärts zählen, dreimal um den Platzbrunnen laufen, die Schuhe ausziehen und wieder binden ...

Wenn er X nicht richtig rät, muss er natürlich die Aufgabe selber lösen.

Jetzt werden die Schiitli in alle Richtungen auseinander geworfen – der Sucher löst die gestellte Aufgabe,



sammelt die verstreuten Schiitli ein, stellt sie wieder zur Pyramide auf und beginnt zu suchen.

Entdeckt er einen Mitspieler, dann rennt er zurück zum Anschlag, stellt einen Fuss unter die Pyramide und ruft: «Aangschlagä Gretli, aangschlagä Jöri...»

Die Angeschlagenen versammeln sich beim Anschlag.

Gelingt es einem Versteckten, vor dem Sucher das Mal zu erreichen, schlägt er mit dem Schuh die Pyramide auseinander und ruft laut: «Schiitliverband!» Jetzt dürfen sich alle, die schon angeschlagen waren, von neuem verstecken.

Der Sucher muss die Pyramide wieder aufstellen und dann weitersuchen.

Wenn die Schiitli dreimal umgeworfen wurden, darf der Sucher einen wählen, der ihn ablöst.

Meistens nimmt er mit Wonne den, der ihm die Schiitli am häufigsten umgeworfen hat.

Der Gewählte muss zum «Tüpfeln» antreten.

Partiiöversteckis

Zuerst wird mit «chrumm» und «grad» gewählt, so dass zwei gleich grosse Gruppen entstehen. Dann wird zum zweiten Mal gewählt, welche Partei sich zuerst verstecken darf.

Die Versteckpartei rennt los. Die Suchpartei muss so lange warten, bis niemand mehr zu sehen ist.

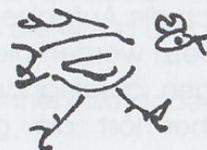
Als Versteck gilt das ganze Dorf. Bedingung ist, dass sich die ganze Partei am gleichen Ort versteckt.

Wenn sich die Suchpartei nicht mehr anders zu helfen weiss, darf sie rufen: «Juuzed ämaal!» – Jetzt müssen die Versteckten Laut geben.

Sobald die Versteckpartei gefunden ist, werden die Rollen getauscht.

Das Spiel hat nicht bei allen Erwachsenen für Begeisterung gesorgt. Als Versteck wählte man mit Vorliebe Scheunen, Keller, Ställe, Holzverschläge, usw.

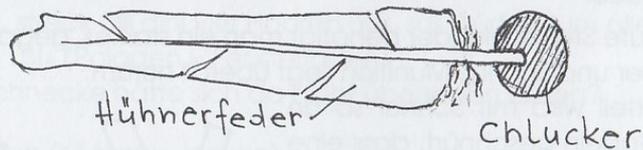
Es soll nicht alles heil geblieben sein, und in der Eile wurden auch nicht immer alle Türen geschlossen. (Hühner)



Schiessen und treffen

Chlucker schiessen

Chlucker heissen die grünen Samenkugeln der Kartoffelstaude. Eine Hühnerfeder wird in die Kugel gesteckt und damit Weit- und Zielwurf geübt.



Blasrohr

Ein Blasrohr herzustellen war schon ein bisschen anspruchsvoller:

Aus einer Holunderstaude schneidet man einen fingerdicken Zweig von ca. 15 cm Länge ab. Das Mark wird sorgfältig heraus geklopft.

Oder: Man benutzt ein schön gerades Stück aus dem Stängel einer dünnen Kerbel.

Die Röhren werden mit unreifen Holunderbeeren geladen. Kräftig hineinblasen!

Beliebte Ziele: Mädchenhäuse, Wandtafeln ...

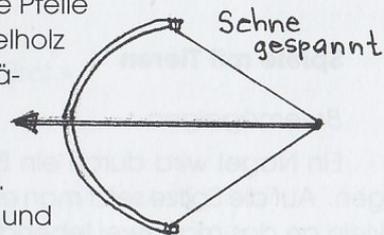
Pfeil und Bogen

Für den Bogen verwendet man einen starken, elastischen Haselzweig.

Als Sehne dient eine gewöhnliche Schnur. Gute Pfeile sind die Hauptsache. Auch sie werden aus Haselholz

geschnitten, sollten eine möglichst glatte Oberfläche haben und etwa 80 cm lang sein. Ins hintere Ende des Pfeils schnitzt man eine kleine Kerbe, damit der Pfeil ruhig auf der Schnur sitzt.

Mit einiger Übung fliegen die Pfeile recht weit und man kann auch ein Ziel aus kurzer Entfernung treffen.

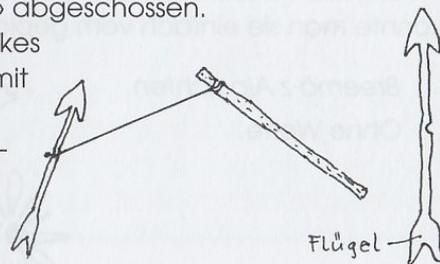


Pfeilschiessen

Hier wird der Pfeil mittels einer «Geissel» abgeschossen.

Ans Ende eines ca. 60 cm langen Stockes bindet man eine ebenso lange Schnur mit Knopf.

Der Pfeil wird aus Schindelholz geschnitten. Die Kerbe wird so angebracht, dass hinten und vorn Gleichgewicht herrscht (auf dem Zeigfinger «wägen»).



Stock mit der rechten Hand am unteren Ende fassen. Schnur beim Pfeil durch die Kerbe ziehen bis zum Knopf. Pfeil am Flügel fassen, gut spannen, zwei- dreimal vorschwingen, Pfeil kräftig wegschleudern.

Gute Pfeile fliegen hoch und weit.

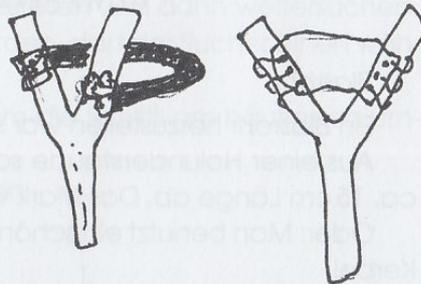
Steinschleuder

Für eine gute Steinschleuder benötigt man ein starkes, gegabeltes Astteil, ein Stück Leder und Schnur. Munition liegt überall herum.

Das Lederteil wird mit Schnur so an die beiden Gabeln geschnürt, dass eine Art Hängematte für den Stein entsteht.

Seit dem Aufkommen der Velos werden die alten Schläuche zwischen die Gabeln gespannt. Das macht die Sache um einiges effektiver.

In Bubenhänden ist die Steinschleuder eine ziemlich gefährliche Sache. Sie wird immer wieder verboten, stirbt aber nie ganz aus.



Armbrust

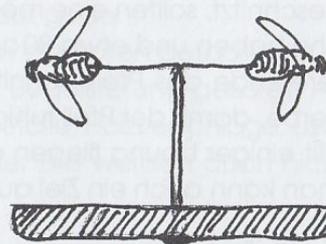
Kaum ein Kind besass eine Armbrust. Sie war nicht leicht herzustellen, erforderte spezielles Material und Werkzeug. Meist war es eher ein Bastelvergnügen für den Vater, als ein Spielzeug für den Sohn. Zum Glück.

Spiele mit Tieren

Breemägalgen

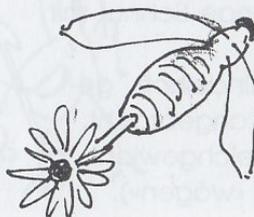
Ein Nagel wird durch ein Brettchen geschlagen. Auf die Spitze setzt man ein leichtes Querbälkchen an das man zwei lebende Ochsenbremsen (Rossbreemä) steckt. Durch ihr Geflatter drehen sie die grausame Maschinerie.

Bremsen waren verhasst bei Mensch und Tier. An heißen Sommertagen konnte man sie einfach vom geplagten Vieh abpflücken.



Breemä z Alp richten

Ohne Worte.



↑
Richtung Alp

Schnecken dressieren

Schnecken strecken auf Befehl die Hörnchen heraus. Man nimmt sie einfach auf die Hand, bläst sie sacht an und sagt: «Schnägg, streck alli dini vier Hooren uus, sus würfeti über den allerhöchschtl Chilchäturm uus!»

oder (in der Aeuja, Klosters):

«Schnägg, streck alli dini vier Hooren uus, sus würfeti zum allerhöchschten Turmpalgggen us!» (Palgggen = Fensterladen)

Welche Schnecke hätte sich da nicht überreden lassen?

Grillä zööken (zööken = locken)

Auch Grillen gehorchen aufs Wort.

Die Kinder suchen in den Magerwiesen Grillenlöcher. Sie haben beobachtet, wie die Grillen rückwärts hineingeschlüpft sind und versuchen, sie wieder herauszulocken.

Rezept: Man stochere mit einem Grashalm vorsichtig in einem Grillenloch herum und sage dazu den richtigen Spruch auf:

«Grillä, Grillä, rötäli – Chum uusser, oder i töten di»

Krokus strecken

Man fasst den Krokus an den grossen Blütenblättern und zieht langsam. Der Stiel wird ein gutes Stück länger.

Leider konnte sich der Informant nicht mehr an den Anfang des Spruchs erinnern:

«.....,
i gibeter Chäs und Brot.»

HIRTASPILLI

Peter Guler-Lutz, Klosters-Monbiel

Chnebbla oder Stäckla

Das ischt fri ätta ünschi Underhaltig gsin, we mer mid Hüeten fascht nid gwüsst heind, wie di Ziit z Toud schlan. Bis, säga mr amal zechni, hei mer au noch mid Tanntschätschlig ggöued. Under era groussa Wättertanna, zwüsched da Würza, hed schi verdaalisch guet en Gada irichta lan. Di Tanntschätschlig sind ünschi Chüe gsin. Mid fiina Eschtli hed s dn Gaden mid Underschlachta, Bärma, ja sogar Grabhölzer angädüted, ggän. Da sind dr Fantasii kein Grenza gsetzt gsin.

In speitera Jaara hei mer wärschaffers Züg, wie ds Chnebbla oder äba ds Stäckla fürgazogen. Etlis blaus zerschuntes Schinbein oder au ätta en Hutblätz an dn Hend, hed s da derbi ggän. Kuum ischt derbi es Hirtabein über di ganz Langsihirtschaft uverseirts gabliben.

D Spillregla sind aso:

Wichtig ischt amal en nun wenig verbogena, ätta chneuhöucha, guet gspitzta Stäcka gsin. Es bitschi mei as handbreit van hinna hed a jede schina Stäcka aso zwäggabätschged, dass r schi nid d Chräbla dran gschunten hed bim Schlaan oder Steckta, wie mer gseid heind. A jeda Hirt hed natürlu nun ein Stäcka han törfen.

Abgmached ischt fürgengig di Punkttaal und di reschtliche Regla in groba Züga choun. Ma hed schi gwüss albig ätta einiga chönnen, au wenn nüt dervan ufgschriben choun ischt.

Zeerscht hed ma eifach amal d Stäcka im Umchreis van ätta driisg Santimeter gsetzt. Ouni bereits ingschlagni Stäcka ischt ds Punkten gar nid müggli. Van etz an hed s äärischt ggolten. Albig där, wa zum Steckta dran choun ischt, hed schina Stäcka gazogen oder ufgläsen, wenn r nid gsteckt hed.

Punkt ggän hed s für jedi Bärüerig mid andera schoun gsteckta oder va vorcher no liggenda Stäcka. Fuf Punkt für e liggenda, wenn r schich bewegt hed, und zecha, wema e steckenda so erwüschd hed, dass r im Boda steckend schi noch bärüert. Ischt das bin meereren dr Fall gsin, denn hed s die Punkttaal für e jeda ggän. Je mei Stäcka schon gsteckt und gchrützt gsi sind, um so liichter is gsin z punkten. Wär gar prezis schlan hed chönnen und en andra Stäcka z fellen gchoun ischt, där hed fufzecha Punkt berchoun. Wichtig ischt gsin, dass dr Stäcka albig mid em Spitz im Wasa gsteckt ischt, sus hed s nid nun kein Punkt ggän, ma hed schi en Abzug va fuf Punkt lan gfalla müessen. – Fascht hätt i s noch vergässen z sägen: Hed eina uf e liggenda Chnebel gstäckled und gapunktet, sa hed r so lang wiiterschlan chönnen,

bis r nümma gatroffen hed. Wär probiert hed, dn Stäcke oni z schlan, eifach so in da Wasa linzdrücken, där hed bschissen. Mit zümpftig Schwung ischt dr Stäcka albig in dn Boden gschlagen choun.

Wemr ufghöurt heind, hed där gwunna, wa zämmagazellt di höuchschti Punktzaal gchann hed. Ma hed aber au en gwüssni Punktzaal abmacha chönnen, wa eina van da Spiller zämmabringa muess, dass är gwunna hed.

Wenn s eina erlickt hed und gnüegend Mitspiller da gsi sind, is mid dn Punkt raatli vorwärts ggangen.

Wil ma mid aller Wucht gschlagen hed, ischt nid z vermeiden gsin, dass asie au e Stäcka dernäbed us gsprützt und en andra am Schinbein erwünscht hed. Wär da naach bim Wasser gabuwen gsin ischt, hed verdaalisch uf di Zend biissen müessen zum nid hüünen.

Noch amal di Punktzaala:

A stehenda Stäcka, wa en andera (liggend oder steckend) bärüert hed, gid 10 Punkt. Bärüert är meī as eina, denn bärchunnt är für jeda wiitera au noch amal 10 Punkt. E steckenda Stäcka userschlan gid 15 Punkt, für e jeda wiitera natüri au. E liggenda Stäcka bewegen und dn eigna stecken, gid 5 Punkt. Wichtig: Punkt d a Spiller, sa tarf är so lang wiitermachen, bis är nümma trifft.

En Abzug va 5 Punkt gid s denn, wenn dr Chnebel van däm, waa gschlagen hed, nid gsteckt ischt.

D Suu ins Loch triiben

En Zittvertrib van dn Hirta, wie ma na schich nid hübscher fürstella chann! A jeda rächta Hirt hed zum d Chüe triiben e zümpftiga Haslastäcka derbii, und etza bruucht s für üns Spill nun noch es Holzöttschji, wa ma ab ama Schiit abgsaaged oder gabätschged hed.

Dr Eeni Doggilochjóri hed nisch bereits dervan arzellt und so nüm m i an, dass das Hirtaspill nid nun Generazona, villicht sogar Jaarhundert i überläbt hed. Müggli, dass i etz aber dr Eerscht bin, wa probiert, d Spillregla amal uufschriiben.

D Reggla gaand ungefeir aso:

Ds Spil bruucht zimli en groussa, und wenn müggli au äbna, Platz. Vor as ma afan chann, sperzt ma für d Suu (dn Holzöttsch) ätta es zwenzg Santimeiter grouss Loch zmittst in da Wasa. Da muess ma probieren, mid em Stäcka speiter d Suu drin z triiben. Im Abstand van ungefeir zwei Meiter, chreisförmig um ds Suuloch um, sperzt ma etza d Standlöcher für d Stäcka in da Wasa; es bitschi chleiner as ds Suuloch und eis weniger, as Spiller mitmachend. Där, wa keis Standloch hed, ischt dr Suutriiber.

Am Afang postierend schich alli mid em Stäcka in da Standlöcher; dr Suutriiber ischt mid dr Suu usserhalb und muess etz probieren, die Suu ins Suuloch

z schlan. Di andera müessend na da dran hindera, dergäged z schlan. Zückt eina aber dr Stäcka und verlaad schis Standloch, chann e jeda andra das bsetzen, au dr Suutriber! Erwünscht är es unbsetzts Standloch, muess där, wa für schina Stäcka keis Standloch mei finded, d Suu wiitertriben. Dr Suutriber ischt kein bägärta Poschta, und är ischt au där, wa am eichischta a Schmutz mid ama Stäcka erwünscht. Andersiitsch chann nun där gwinnen. Glingt s ma, d Suu ins Suuloch z schlan, denn hed är gwunnen.

Das ischt es Spill, wa a Spannig und Läbtig kuum z überbieten ischt. Es ischt au nid verwunderli, wenn eina in dr Ufregig mid em Stäcka ds Schinbein vum Mitspieler statt d Suu erwünscht. Wenn schich eina gäged di fleugend Suu gstellt hed zum z verhindernen, dasch ins Suuloch geid, ischt en blau underlaufeni Bүүla d Regel gsin. Sicher es ruuchs Spill, wa ma asie uf di Zend biissen hed müessen, aber au es Spill, wa ma schich aso richtig uustoben hed chönnen.

Dn Tüüfel heilen

(«Heilen» hed in ünschem Dialekt nüd z tuen mid Heiligkeit oder verheilen. «Heilen» heisst nüd andrischt as «kaschtriera».)

Dr Nammen hed das Spill vum Pffinggen, wa asie gatöunt hed, wie ma schich e jammernda Tüüfel, z.B. vor em Fägfүү, oder äben bim Kaschtriera fürstellt.

Etz aber zun ünschem Zittvertrib, dr Tüüfelheilig. Es bruucht drii Persouna, es ätta 15 cm lengs Chnebeli, beidersiitsch angspitzt und mit era Kerba in dr Mitti für da Schnuerlauf, en chreffigi ungfēir 1 Meiter lengi Hanfschnuer. A Schnuer und en Hegel hed jeda Hirt albig im Sack, und so bruucht s nun noch es Gadentürli und en Türpiischtel (Türpfoschten) va ma Gadeniingang.

Eina hocked mid dr Schnuer uf dn Gadentritt, hebt ds angspitzt Chnebeli zwüsched ds Gadentürli und dm Türpiischtel. Van ussna trückt en zweita ourdeli z Türli zue, asou dass dr Tüüfel, ds Chnebeli, nid apperkiid. Dr dritt schlad d Schnuer eimal um dn Tüüfel um und leid scha in di Kerba. Där ussna, wie au där uf em Gadentritt, packend etz ds Schnuerendi und wicklend di Tromm eimal um d Hand, aso, dasch guet zien chönnd. Ischt d Schnuer gspannt, zücht eina na em andra abwägligswiisch dran, denn weigt schi dr Tüüfel in dr Mitti; je gschwinder där Wägsel vum Zien passiert, deschto mei dreit schi dr Tüüfel, amal linggsum, amal rächtsum.

Bald amal faad s uf beidna Siita, wa d Spitz vum Tüüfel ufliggend, an räuchen, und langsam bored schich dr Tüüfel ins Holz. Ds Pffingga vum Ritschga geid eim dür March und Bein. Wenn ds Holz z trochen gsin ischt und z wenig gapfingged hed, hed ma mid ama bitschi Spuder naagholfen.

Va ma jeda Tüüfelheila ischt es schwaarz, usgabrennts Loch zrugggabliben, und aso ischt ünscha Zittvertrib verewigta gsin. Nid alli heind ünschi Freud

gateilt und asie hed s au es zümpftigs Repermandi abgesetzt, wa ünsch aber nid dran ghindred hed, wiiter ünscha Tüüfel z heilen.



Pepeiwera

Pepeiwera hei mer fascht nun am Langsi uf dr Mälcheti. Da si mer bis gäged säggs Hirta zämmachoun, en Tschuppa Goufa, wa gära ättes midenand gatan heind. Was chönnti da au besser passen, as Pepeiwera. Di Ziit, wa mr derzue gchann heind, hed schi na em Heimveehirt und dm Geissler grichtet. Sind die früe choun, is bald verbii gsin, sind sch speiter choun, ischt d Freud uf ünschera Siita gsin, weniger bin dn Puura, wa gära gmolchen hättend, dass s endli amal Firabed ggän hätti.

Pepeiwera hei mr dm Versteckis machen gseid. Dr einzig Underschied zun den bekanta Spillregla ischt gsin, dass bin ünsch keina iiluegen, aber eina e leeri Konservabüggs oder Holzschiiiter iisammlen und ufstellen hed müessen. In der Ziit sind alli andera in d Himmelsrichtiga zerstoben, über di Gwätti uuf, in d Schlüf zwüsched dn Gäden, aber au in d Schärmen iin. Das hed raatli gan müessen, will, wenn där noch aswär gseen hed, na däm är di Büggs gholt oder d Schiiiter ufgstellt hed, hed s na au schoun gchann.

«Angschlagen Peig», oder wär är denn gseen hed, «eis zwei drii», hed s alli Lüüti gatöunt. Erlösen hed denn di Angschlagnen nun eina chönnen, wenn är us em Versteck fürcherchoun ischt, oni dass na där, wa suechen hätti söl-

len, erwünscht hed. Mid ama zümpftiga Sparz hed r di Büggs oder d Schiiter awäggsperzt und alli vorchär Angschlagna heind schi wider versteckt. Nun wenn dr oder di Suechendi alli erwünscht hed, hed dr eerscht Angschlagna as neichschta suecha müessen.

Wasastüpfen

Ds Sackmesser ischt bim Hüeten unentbeerli gsin. Sii s zum Spiislen, zum Bättschgen vam Hüeterstäcka, zum Aspitzen va ma Chnebel, zum Wärfen oder au zum Wasastüpfen. Speziell bim Wasastüpfen hed ma ds Sackmesser oder dr Hegel, wie mier ma gseit heind, bherrscha müessen, und das im Wärfen uf Distanz. Da hei mr denn asie an Tanna güebt, bis ds Messer bim Wärfen au nun einigermassen regelmeässig gsteckt ischt.

Wie geit ds Wasastüpfen?

Es würd zeerscht as Wasaquadrat va je nach däm, wievel das mitgmached heind, ätta zwüschet zwenzg und driisg Santimeter mit em Hegel a Kerba usserghauen. Derna hed ma das Quadrat i sövel Blätzji ufgateilt, wie s Spiller ggän hed. Das hed usgseen wie es Egg va ma Schachpritt.

E Stein, ungefeir zwei Meiter awägg, hed d Wurfposizioon feschtgleid. Denn hed eina na em andera schina Hegel gwourfen und probiert, dän in eis van dena Fälder z wärfen. Ischt r nid gsteckt, denn ischt dr Wurf nüüd wärt gsin. Ischt r aber gsteckt, denn hed dr Wärfen as Wasaquadrat usserghauen törfen.

Aso is wiiter gangen bis nun noch barentiga Dräck fürcher choun ischt. Där, waa am meishta usghauni Blätzji am Schluss gchann hed, ischt dr Gwiner gsin.