



## Damals Kinderspiele

Die Kinderspiele ließen sich unterscheiden nach – Spielen, die der Jahreszeit angepasst waren und allgemein üblichen, jederzeit möglichen Spielen. Zu den jahreszeitlichen Spielen zählten vor allem „Klickern“ (Murmel-Spielen), „Dopsch-Danse“, im Herbst Drachensteigenlassen, bei Frostwetter Schlittenfahren und am Schwind-See „BiechertMachen“. D.h. durch Körperwippen ausprobieren, ob das Eis schon (oder noch) trägt. Das endete nicht selten mit einem Sturz ins eiskalte Wasser, „Hatschern“ genannt.

Zum Klicker-Spielen bedurfte es mindestens zweier Partner. Wer ein solches Spiel betreiben wollte, musste sich zunächst als Ausrufer betätigen. Er ließ mit lauter, erhobener Stimme und mit ausladender Artikulation mehrfach den Singsang ertönen: „Wer spielt mit Klicker, – letzt!“ Die Hinzufügung: „Jetzt!“ war wichtig, weil er der letzte Werfer nach den anderen Mitspielern dann war.

Zum Spiel selbst war eine möglichst glatte und trockene (deswegen abhängig von der Jahreszeit) Erd-Bodenfläche und ein „Grübchen“ im Boden notwendig. Die Spieler stellten sich in einer bestimmten Entfernung zum „Grübchen“ auf und tätigten nacheinander ihren jeweiligen Wurf. Der Wert des

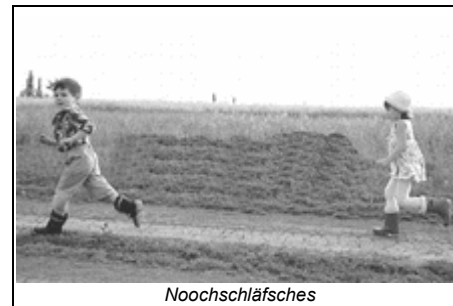


Klickergrube am alten Kriegerdenkmal.

Wurfs wurde unter den Spielern ausgehandelt. Es reichte von Zweier-Einsätzen bis hinauf zu Zehnern. Mit „Einsätzen“ ist die Zahl der jeweils eingesetzten Klicker gemeint. Klicker waren lackierte Ton-Kugeln, die es z.B. bei „Franz-Paul“ an der Hirten-ecke wohlfeil zu kaufen gab. Es konnten auch Glas- und Stahlkugeln (Kugellagerteile) ins Spiel gebracht werden. Glaskugeln bedeuteten, je nach Größe, zwei oder fünf Klicker-Einheiten, Stahlkugel zehn und mehr.

Die Klicker führten die Buben meist in den Hosentaschen, die Mädchen in einem Beutel mit sich herum. Wer beim Werfen die meisten Klicker (-Einheiten) ins Grübchen landen konnte, durfte mit dem „Schnicken“ beginnen und dies so lange fortsetzen, bis er einen Fehler machte. Dann war der andere oder ein anderer an der Reihe. Wem es gelang, den letzten Klicker ins Grübchen zu schnicken, hatte den Stich gewonnen. Er durfte im folgenden den letzten Wurf tun. Die Mitspieler, die kein Risiko eingehen wollten und mit der Höhe ihres Einsatzes geizten oder gar das Spiel aus Angst, „pleite“ zu gehen, abbrechen wollten, wurden als „Klickerbedaurer“ beschimpft. Am Abend nach einem spielreichen Tag wurde Bilanz gezogen und es wurden die Gewinne gezählt.

Zu den allgemein üblichen Spielen gehörten „Räuber und Schande“ oder „Wer hat Angst vorm schwarzen Mann“. Besonders populär waren: „Noochläfsches“ (Nachlaufen) und „Suchsches“! (Suchen). Zu diesen beiden Spielen: Nachlaufen und Suchen, die sich für Mädchen und Buben eigneten, brauchte man eine Schar von 5 bis 6 Kindern. Wer ein solches Spiel betreiben wollte, musste sich wie bei „Klicker-Spielen“ zunächst als Ausrufer betätigen. Er stimmte den SingSang an: „Wer spielt mit Noochläfsches“ (oder Suchsches)? Sobald sich genügend Teilnehmer zusammengefunden hatten, wurden die Regeln bestimmt, nach denen man beim Nachlaufen wechselseitig abgeschlagen werden konnte.



Noochschläfsches

War z. B. „Holz“ oder „Eisen“ oder „Strom“ (eine Beingrätsche) als „Tabu-Situation“ ausgemacht, durfte man nicht abgeschlagen werden, sofern man Holz oder Eisen angefasst oder „Strom“ hatte. Bei einer solchen Gelegenheit konnte man sich ausruhen, freilich nicht ungebührlich lange, sonst wäre das Spiel von den übrigen Mitgliedern abgebrochen worden. Der Initiator des Nachlauf-Spiels hatte die Aufgabe, einen seiner Mitspieler zu erhaschen, ihm mit einem leichten Schlag auf den Körper und dem Ausruf: „Du best“ (Du bist) die Rolle des Verfolgers anzutragen. Das Spiel wurde so lange fortgesetzt bis die Kinder keine Lust mehr hatten oder müde waren.

Beim Suchen, dem anderen der beliebtesten Spiele, versteckten sich die Kinder. Während der Sucher mit geschlossenen Augen frontal an einer Wand stehend, laut bis 10 zählen musste. Der Zähl-Vorgang endete mit dem Satz: „Hinnewäg, vonnewäg, wer nit wäggäjät, der muss sojj!“ An dieser Wand musste derjenige, der später vom Suchenden gefunden worden war, mit dem Ausruf: „Eins - zwei - drei vom (z.B. Willi)“ angeschlagen werden.

## Sehnsucht nach Schwoije – oder Dahoam is Dahoam



Oh, wie fehlt mer's donn, wie lang is es wohl her?

Wenn isch nur werrer in Schwoije wär.

Immer scho hat's de Vadder gesät,

Schwoije, des is unser Heimat, moi Mäd.

Bei uns woarn mer en Haufe Leit unner'm Dach,  
un' freilich gab's ach frieher mol Krach.

Selbst wenn mer mol hatte sou e Gedäis,  
mer woarn uns meist nit wärklisch lang bäis.

Die Momme un die Nachbärn teilte sich ä Panne,  
un' hot mer se gebraucht, is mer halt nüwwer gange.

Die Gasbockel ham mir Kinner als uffgekehrt,  
meistens woar's nur e poar Pennisch wert.

Awwer mir woarn froh, ham Ideale gehott,  
wenn ach ni ganz so foi, wie die Leit von de Stadt.

Un' hot se gekalbt, e'm Bauer soi Kuh,  
do hot er geholte, de Nachbär's Bu'.

Im Winder, do san mer im Gässje als nab gefoahr'n,  
un' als Schlitte, do hot's e' al'es Brett a' gedoan.

Frieher, do woar'n mer um sechs nimmer uff de Gass,  
un' falls doch, da hatte die Eltern en oische Prass.

Wie oft ham se uns als gesät: zum Nachtleite,  
ihr Kinner, werd' de Engel des Herrn gebäd.

Uff'm Stengerts, wie gern hou isch do nuff geschnauft  
un' die Buwe, houn sich güttlich im frische Gras gerauft.

Was vermiss' isch die Käisch, wo die Eltern geheiert,  
un' isch dann a Kommunion gefeiert.

En Umenhof Parre hou isch oft gesäie uff'm Plou:

„Ei, Orschel, wou willstest du hie, wou?“

Leicht woar's nit immer, des waaß isch gewiss,  
awwer dahoam is dahoam, isch saachs oisch wie's is'.

Un Daach für Daach, da dou isch's bereue,  
dass isch nit bäi in moim schäine, gute, alde Schwoije.

Walburga Kerz †

1954 aufgeschrieben in Lohr/ Main

HUGV\_Schweinheim\_MTB\_20210513\_Spiele\_Gedicht\_KW19

Prof. Hans Kolb †