

Alle Spiele.

Von Otto Bollnow.

1. Buller, buller, Unnerlag'.

Es wird ein Mitspieler bestimmt, der greifen muß, der „grise Kater“. Alle übrigen steigen auf einen leeren Erntewagen. Das Spiel wird durch folgende Wechselrede eingeleitet:

„Buller, buller, Unnerlag!“ —

„Gris' Kater.“ —

„Wat wil hei denn?“ —

„Speck un Brood hemm.“ —

„Twi; twi sal hei hemm.“ —

Die letzte Entgegnung wird mit kräftigem Ausrufen begleitet.

Der „grise Kater“ versucht nun, einen der Mitglieder vom Erdboden aus anzuschlagen. Gelingt es ihm, so muß der Angeschlagene alsdann die Rolle des grisen Katers übernehmen.

2. Steinfadder un Holtfadder.

Es ist ein Greifspiel, bei dem die Mitspielenden nicht angeschlagen werden dürfen, wenn sie auf einem Stein oder einem Stück Holz stehen.

3. Wadermäuser.

Wenn sich die Kinder bei einem Wege über Land die Zeit verkürzen wollten, spielten sie „Wadermäuser“. Eins der Kinder mußte die andern greifen, durfte dabei aber den Raum zwischen den Wagengeleisen nicht verlassen. Es wurde von den andern geneckt und herausgefordert, indem diese vor ihm über den Weg liefen.

4. Das Bockspiel.

Als Bock dient ein Aststück mit 3 Zweigen, die von Länge so abgepaßt werden, daß sie dem Bock als Beine dienen können. Er ist etwa 40 bis 60 cm hoch. Ein Spieler wird als Bockhüter ausgelost. Die übrigen stellen sich hinter ein Mal, das durch eine gerade Linie bezeichnet wird. In einer Entfernung von etwa 10 bis 15 Schritt stellt der Bockhüter den Bock auf seine drei Beine. Wenn

er genügend weit beiseite getreten ist, versuchen die andern Mitspieler, den Bock mit derben Holzknüppeln umzuwerfen. Sie müssen alle gleichzeitig werfen und dann ihre Knüppel wieder holen. Ist der Bock umgeworfen, so läuft der Bockhüter schnell hinzu, richtet ihn wieder auf und versucht, einen der Knüppelholer anzuschlagen. Sein Schlag hat aber nur Gültigkeit, wenn der Bock steht, und die Mitspieler suchen diesen darum umzustößen, sobald sich der Bockhüter zu weit von ihm entfernt. Alle Knüppel müssen zurückgeholt werden, ob nun der Bock umgeworfen wird oder nicht. Gelingt es dem Bockhüter, einen seiner Mitspieler anzuschlagen, so übernimmt dieser sein Amt, und die andern kehren auf ihre Plätze zurück. Das Spiel beginnt von neuem.

5. Rostock.

Zwei Spieler. Ein ungefähr handlanges, etwas gebogenes Stück Holz wird quer über ein 3 bis 5 cm tiefes, längliches Loch im Erdboden gelegt. Ringsherum wird ein Kreis von ungefähr 1 m Durchmesser gezogen. Mit einem Stock von etwa 1 m Länge, der mit der Spitze unter das Holz geschoben wird, schnellt der eine Spieler dieses nach vorne. Der 2. Spieler muß von der Stelle aus, auf die das Holz gefallen ist, dieses in den Kreis zu werfen trachten. Der 1. Spieler verteidigt den Kreis mit seinem Stock. Gelingt es ihm, das Holz in der Luft zurückzuschlagen, oder trifft der 2. Spieler den Kreis nicht, so beginnt das Spiel von neuem. Im andern Falle wechseln die Spieler ihre Rollen.

In einer andern Form des Spieles wird das Stück Holz an beiden Enden zugespitzt, und der 1. Spieler sucht es durch einen Schlag auf das spitze Ende fortzuschmeißen. Dann fällt die Vertiefung im Erdboden fort.

6. Rauh bi'n Bullen.

Zwei angespitzte Stäbe von Handlänge werden in einer Entfernung von etwa 1 m in den Rasen gesteckt. Der eine, der etwas

stärker ist als der andere, ist der Bull, der andere die Kuh. Die Anzahl der Mitspielenden ist beliebig. Jeder hat seine Kuh und seinen Bullen. Ferneres Spielgerät ist ein geöffnetes Taschenmesser. Die Spieler werfen damit der Reihe nach. Sie legen es mit der Schneide nach vorn so in die offene Hand, daß die Schneide über den Mittelfinger hinausragt. Dann werfen sie es nach oben, so daß sich das Messer in der Luft überschlägt und dann mit der Spitze in den Boden bringt. Dazu gehört einige Kunstfertigkeit. Gelingt es, so wird die Kuh um Messers Länge dem Bullen näher gesteckt. Steckt die Spitze des Messers zwar in der Erde, aber so, daß die Schale den Boden berührt, so rückt die Kuh nur um die Länge der Messerschneide dem Bullen näher. Fällt das Messer so auf die Erde, daß es nicht stecken bleibt, daß aber der Schlit, der zum Deffnen dient, nach oben zeigt, so wird die Kuh nur um die Breite des Messers weiter gesteckt. Fällt es auf die entgegengesetzte Seite, so bleibt alles beim alten. Wer zuerst seine Kuh an den Bullen heranbringt, hat das Spiel gewonnen.

7. Trünnel.

Von einem etwa 10—12 cm starken Rundholz wird eine Scheibe von Daumesdicke, der Trünnel, abgesägt. Ferner ist zu dem Spiel ein kräftiger Knüppel erforderlich. Die Spieler stehen sich in zwei Parteien gegenüber. Es genügen aber auch zwei Spieler. Der Trünnel wird zwischen Daumen und Zeigefinger gefaßt und kräftig nach vorwärts geworfen, so daß er auf hartem Wege entlang rollt. Der Gegner sucht ihn mit seinem Knüppel zurückzuschlagen und rollend zurückzutreiben. Fällt der Trünnel auf die Seite, so muß er wieder geworfen werden. Jede Partei ordnet ihre Mitspieler hintereinander, damit der zweite oder dritte den Trünnel zurücktreibt, sobald der erste ihn verfehlt hat. So wogt der Kampf hin und her, und die Parteien rücken bald vor, bald müssen sie zurückweichen.

Diese Spiele wurden vor 30—40 Jahren in Bagow, Kreis Greifswald, meinem Heimatdorfe, gespielt. Die genaue Beschreibung verdanke ich in der Hauptsache meinem jüngeren Bruder, Erich Bollnow.