Kinderspiele in Oeverich 1945 bis 1975

von

Ottmar Prothmann

Kinderspiele in Oeverich 1945 bis 1975

von
Ottmar Prothmann

Veröffentlichungen zur Geschichte der Gemeinde Grafschaft
Band 13

Oeverich 2020

Umschlag: Kinder beim Hüpfspiel in Ahr-Bachem. Foto Hans-Jürgen Vollrath, Bad Neuenahr-Ahrweiler 1970.

Internetveröffentlichung 2020, gespeichert auf dem Rheinland-pfälzischen Archivserver für elektronische Dokumente und Websites: www.rlb.de/edoweb.htm.

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis 3
Vorwort 4
Allgemeine Entwicklung 5
Spielorte 15
Spielzeug 20
Kinderreime und Kinderlieder 21
Jahreszeitlich bedingte Spiele und Beschäftigungen 24
Auszählreime 37
Kreisspiele 40
Lauf- und Fangspiele 45
Such- und Versteckspiele 49
Spring- und Hüpfspiele 51
Schlag- und Kampfspiele 56
Sing- und Sprechspiele 57
Ballspiele 61
Klickerspiele 64
Sonstige Spiele im Freien 65
Spiele im Zimmer 68
Neckspiele und Neckereien 73
Streiche 75
Nachweis der Abbildungen 77

Vorwort

Im Jahre 1975 habe ich ein Manuskript zum Strukturwandel in den Dörfern des Ortsbezirks Leimersdorf (Leimersdorf, Niederich und Oeverich) in der Zeit von 1945 bis 1975 begonnen. Die damals verstärkt einsetzenden und sich seitdem immer mehr beschleunigenden Veränderungen führten zu einer Zeitenwende, wie sie die hiesige Bevölkerung noch nie in der langen Geschichte der Dörfer erlebt hatte. Eine Kurzfassung meines Manuskripts habe ich 1980 veröffentlicht[1] und ebenso das Kapitel über den Untergang der Mundart 1988.[2] Nun soll aus diesem Manuskript der Teil über die Veränderungen in der Kinderwelt veröffentlicht werden, damit er nicht untergeht.

Was ich hier über die Kinderwelt in Oeverich schreibe, ist nichts Besonderes, denn in vielen Orten und Regionen ist zu diesem Thema reichlich veröffentlicht worden. Aufgeschrieben habe ich es für die Bewohner von Oeverich als Erinnerung an eine vergangene dörfliche Welt. Dabei denke ich daran, wie spannend es wäre, eine solche Zusammenstellung aus früherer Zeit zu lesen. Doch über Kinderspiele liegen keine alten Aufzeichnungen vor. So wissen wir auch nicht, wie alt die nachfolgend genannten Spiele hier waren.

Zu dieser 1975 angefertigten Niederschrift der Kinderspiele habe ich mich nicht nur auf meine Erinnerung gestützt, sondern viele Dorfbewohner von Oeverich befragt. Genannt seien Marga Biernath, Maria Kramers, Familie Langbein, Familie Rieck (Josefstraße 4), Margreth Rohen, Hans-Josef Sontag sowie Josef und Veronika Sontag.

[1] Veränderungen im dörflichen Leben während der letzten dreißig Jahre, dargestellt am Beispiel Oeverich, in: Heimat-Jahrbuch für den Kreis Ahrweiler 1980, S. 108 – 119.

[2] Die Enkel verstehen ihre Großeltern nicht mehr. Zum Untergang der Mundart auf der Grafschaft, in: Heimat-Jahrbuch Kreis Ahrweiler 2008, S. 239-246.

Allgemeine Entwicklung

Oeverich ist ein kleines Dorf in der Rhein-Eifel, an der Grenze zu Nordrhein-Westfalen und knapp sieben Kilometer Luftlinie vom Rhein entfernt. Mit Leimersdorf und Niederich bildete es bis 1974 die Gemeinde Leimersdorf. In Leimersdorf befinden sich auch die Kirche und die Schule. In Oeverich wohnten in rund 60 Häusern etwa 260 Einwohner. In der Zeit von 1945 bis 1975 wurden 13 Häuser vollständig abgebrochen und 42 Häuser neu gebaut. Nachdem es 1936 noch 41 Landwirte im Dorf gegeben hatte,[3] waren es 1964 nur noch13 Bauernhöfe im Vollerwerb und einen im Nebenerwerb.[4]

Dazu bestanden die folgenden Handwerks- und Gewerbebetriebe: eine Schmiede, eine Stellmacherei mit einem Geschäft, in dem man Porzellan und allerlei Haushaltsgegenstände kaufen konnte, einen Sattler und Polsterer, einen Schuster, eine Schneiderin, einen Haarschneider und Barbier, einen Bäcker mit Lebensmittelgeschäft, der auch selbst hergestelltes Speiseeis verkaufte, ein weiteres Lebensmittel- und Gemischtwarengeschäft, eine Gastwirtschaft mit einem Saal, eine zweite Gastwirtschaft mit einer Metzgerei, eine Krautfabrik (bis 1954) und eine Raiffeisenkasse. Insgesamt war also eine Infrastruktur vorhanden, mit der die meisten Bedürfnisse der Dorfbevölkerung befriedigt werden konnten. Alle diese Betriebe und Einrichtungen verschwanden seit den 1960er Jahren nach und nach. Ebenso geschah es mit den Bauernhöfen, so dass schließlich nur zwei Vollerwerbshöfe übrigblieben, die sich auf Obstbau spezialisiert hatten.

Im Verhältnis zu heute war das Leben in einem Dorf eintönig. Es war bestimmt durch die bäuerliche Arbeit, dem Bestellen der Äcker im Herbst und Frühjahr sowie der Ernte im Sommer und Herbst. Selten passiertes etwas Außergewöhnliches. Höhepunkte im Jahr waren die kirchlichen Feiertage und die Kirmes.

Bei den Kindern kam Arbeit vor dem Spiel. Sie mussten mithelfen bei der Versorgung der Kaninchen (Sammlung von Löwenzahn und Wiesen-Bärenklau), der Ziegen (selten), beim Füttern des Viehs, Heu vom Stall hinunterwerfen, Butterfass drehen (solange man noch Butter selbst machte), bei der Gartenarbeit helfen, denn einen Garten zur Selbstversorgung hatte fast jede Familie, im Feld bei der Kartoffelernte

[3] Einwohnerbuch für den Kreis Ahrweiler, Ausgabe 1936/1937.

[4] Betriebsbogen 1975 in der Landes-Lehr- und Versuchs-Anstalt Ahrweiler.

Blick von Süden auf Oeverich. Das Dorf liegt in einer weiten Mulde. Im Hintergrund ist der rund 1.500 Meter entfernte Wald zu erkennen. Unten sind die Nachbarorte Niederich und Leimersdorf mit der Kirche abgebildet, Ansichtskarte vor 1947.

Blick von Norden auf das Dorf, hinten die Eifelberge, 10. Oktober 1989

helfen und wenn sie größer waren, auch Erwachsenenarbeit leisten. Größere Kinder mussten auf jüngere Geschwister aufpassen. Diese Aufgabe fiel vor allem den Mädchen zu. Dennoch blieb immer noch Zeit zum Spielen und Tollen.

Wie in allen Bereichen vollzogen sich auch in der Kinderwelt schon in den ersten Jahrzehnten nach dem Zweiten Weltkrieg große Veränderungen. Der allgemeinen Entwicklung konnten die Kinder sich noch weniger als die Erwachsenen entziehen. Auch sie gerieten in den Konsum- und Genusstrubel (Spielsachen, Süßigkeiten), und auch sie kamen in der Schule wie die Erwachsenen im Beruf unter einen Leistungsdruck.

Viele der alten noch in den 1960er Jahren gespielten Kinderspiele waren 1975 vergessen. Zwar waren auch neue Spiele aufgekommen, doch konnte man feststellen, dass die Kinder sich im Dorf weit weniger als früher zu gemeinsamen Spielen nach bestimmten Regeln zusammenfanden. Das Spielen miteinander war durch Spielen mit technischem und sonstigem Spielzeug, das nun in großer Fülle vorhanden war, ersetzt worden.

Die dörfliche Kindergemeinschaft war auseinandergebrochen. Die Gründe hierfür waren vielschichtig. Zum einen lag es daran, dass früher die Kinder gezwungenermaßen viel mehr Gelegenheiten hatten zusammen zu sein, denn sie besuchten vom ersten bis zum achten Schuljahr gemeinsam die Volksschule in Leimersdorf. Auf dem zu Fuß zurückgelegten Weg (selten mit dem Fahrrad) und in den Unterrichtspausen hatten sie genug Gelegenheit zu gemeinsamen Gesprächen und Spielen. Seit 1974 wurden dann die Kinder der Grund- und Hauptschule in drei verschiedenen Schulen untergebracht, zu denen sie alle mit Bussen gebracht wurden. Das Bildungsstreben veränderte sich. Während früher in der Regel nur Kinder der wohlhabenden Bauern zur Höheren Schule gingen, besuchten jetzt auch einige Kinder der ärmeren Familien das Gymnasium. Auch die Kinder des Vorschulalters wurden nun mit einem Bus in den jetzt eingerichteten Kindergarten nach Lantershofen gefahren, wo man die Spielgruppen nicht nach Ortszugehörigkeit, sondern nach pädagogischen Gesichtspunkten zusammenstellte. Die Kinder waren also während der Woche eine lange Zeit des Tages mit Kindern aus anderen Dörfern zusammen. Am Nachmittag schließlich gehörte das Fernsehen zu einer täglichen Freizeitbeschäftigung und ließ, wenn auch noch die Hausaufgaben zu erledigen waren, kaum noch Zeit für ausgedehnte Spiele mit gleichaltrigen Kindern des Dorfes.

Oberer Teil der Alten Straße, 1970

Unterer Teil der Alten Straße, um 1965

Die Straße Am Falltor, damals ein Feldweg am Dorfrand, heute bebaut. Der um 1917 gepflanzte Walnussbaum war einer der wenigen Exemplare im Dorf. Foto am 14. März 1988.

Hinter dem oben genannten Nussbaum lief der sogenannte Ellesweg entlang, Dieser rund 180 Meter lange Hohlweg begann am Ortsrand in der heutigen Raiffeisenstraße. Seit der Nachkriegszeit wurde er nach und nach mit Schutt gefüllt. Heute ist er nicht mehr vorhanden. Aufnahme in den 1950er Jahren.

Oben Eingang des Dorfes von Beller aus, Foto um 1965. Unten die Schmiede an der Beller Straße, hinter der Kurve links, Aufnahme 19.3.1929.

Haus an der Ecke Beller Straße/Alte Straße, Mai 1972

Josefstraße/Ecke Alte Straße, um 1965

Oben Josefstraße/Ecke Krausweg, um 1965

Gärten am Haus Josefstraße 30, Mai 1982

Beginn der Landskroner Straße mit dem Haus Nr. 1 (Fachwerkhaus an der Ecke), 1972

Unterer Teil der Landskroner Straße, um 1965

Blick von der Ecke Landskroner Straße/Poststraße auf neue Häuser am Lilienweg, 1974

Die Häuser Landskroner Straße 29 (links) und 31 am unteren Ende der Landskroner Straße, Juli 1974

Während man früher die Gemeinschaft förmlich suchte und sich ausgestoßen fühlte, wenn man nicht mit den anderen zusammenspielen konnte, so schien zuletzt gar kein Bedürfnis mehr danach zu bestehen. Die Kinder spielten in kleinen und kleinsten Gruppen an verschiedenen Stellen im Dorf. Die Zeiten, in denen die Kinderschar des ganzen Dorfes sich zu gemeinsamen Spielen zusammenfand, waren vorbei. Als einziges Überbleibsel hatte sich das „Dorfverstecken" erhalten, das aber eigenartigerweise nur einmal im Jahr an Fastnacht gespielt wurde. So hatte es sich für etliche Jahre vor 1975 eingebürgert. Das Spiel dauerte manchmal lange, und an ihm nahmen viele Kinder teil.

Ging man 1975 durch das Dorf, fand man kaum ein Kind auf den Straßen. Die Kinder blieben in den Wohnungen. Früher war Stubenarrest, also nach der Schule zu Hause bleiben zu müssen als Denkzettel für eine Verfehlung, die größte Strafe gewesen.

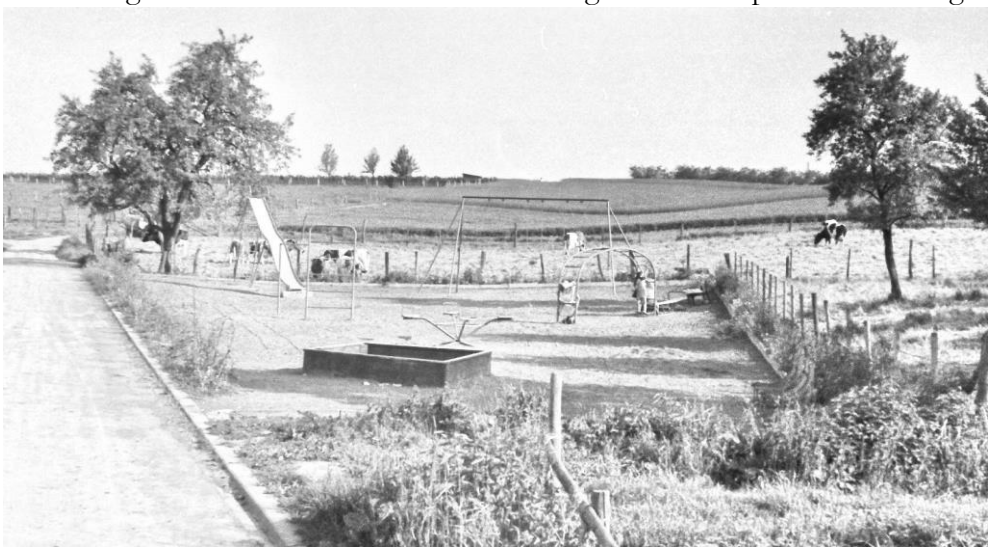
Spielorte

In den verwinkelten Gehöften des Dorfes, in den Obstbaumwiesen, auf dem Holzlagerplatz der Stellmacherei Schmitz in der Josefstraße, am Bach und am Froschteich gab es erlebnisreiche Orte, die man heute als Abenteuerspielplätze bezeichnen würde. In den Scheunen ließen sich mit Strohballen und in den Heuhaufen Höhlen bauen. Bei Sprüngen von Scheunenbalken ins Heu hinunter konnte man seinen Mut beweisen. Einfache Schaukeln fertigte man aus einem Strick, befestigt an einem Ast oder am Balken über dem Scheunentor und zum Sitzen oft nicht mit einem Brett, sondern nur mit einem um den Strick umwickelten Sack versehen.

Der Spielraum erstreckte sich kaum über das Dorf und seine Umgebung hinaus. Selten ging man in den rund anderthalb Kilometer entfernten Oevericher Wald und ebenso selten in die ebenso weite Bengener Sandgrube. Nur gelegentlich gingen einzelne Jungen nach Niederich oder Leimersdorf zum Spielen. Birresdorf kannte man fast gar nicht. Allenfalls zur Kirmes ging man dorthin. Öfter nur dann, wenn die Eltern dort Verwandte hatten.

Die Straßen des Dorfes standen für die verschiedensten Spiele (Hüpfspiele, Ballspiele, Dillendopp- und Reifenschlagen) zur Verfügung. Im Winter stellten sie geeignete „Panisbahnen" (Eisbahnen) oder Rodelpisten dar. Als Ende der 1950er Jahre der Verkehr immer mehr zunahm, wurde das dörfliche Leben von den Straßen verdrängt. Im

Jahre 1968 zählte man auf der Durchgangsstraße in Oeverich bereits täglich 886 und auf der abzweigenden Straße Richtung Fritzdorf täglich 1.326 Kraftfahrzeuge.[5] 1975 folgte ein Auto auf das nächste, so dass es immer wieder zu Stauungen in der Dorfmitte kam.



Der 1971 eingerichtete Spielplatz am Krausweg, Zustand 1972

Außer den Straßen fielen auch die anderen Spielstellen nach und nach durch die gesamten Bereinigungen im privaten und öffentlichen Bereich weg. Daher errichtete man im Jahre 1971 am Krausweg auf dem Platz des Dorfteichs, den man vorher schon mit Schutt gefüllt hatte, einen Spielplatz. Solche Spielplätze entstanden damals überall in den Dörfern. Nach ihrer Ausstattung waren sie nur für die kleineren Kinder gedacht, die hier unter Aufsicht der Mütter spielen konnten. Sie trugen den Stempel des Gezwungenen und gewährten nicht die Freiheit, welche die Kinder in der Art ihrer Beschäftigung und in der Wahl des Spielortes brauchten.

So war der Kinderspielplatz in Oeverich kein Ersatz für den ehemaligen Holzplatz, kurz „Platz“ genannt.

[5] Landratsamt Ahrweiler, Abteilung Kreisplanung (Hrsg.), Strukturuntersuchung Grafschaft, Maschinenschrift 1972, ohne Seitenzählung.

Der Holzplatz an der Josefstraße, Sommer 1954

Blick von hinten über den Holzplatz auf das Haus Josefstraße 7, Foto 1953

Er lag neben der Stellmacherei Schmitz in der Josefstraße (Nr. 8 bis 10) und war bis etwa 1973 der zentrale Spielort und Treffpunkt der Kinder und Jugendlichen. Vor 1950, als hier noch ein Haus stand, spielte man häufig auf dem Kapellenberg.

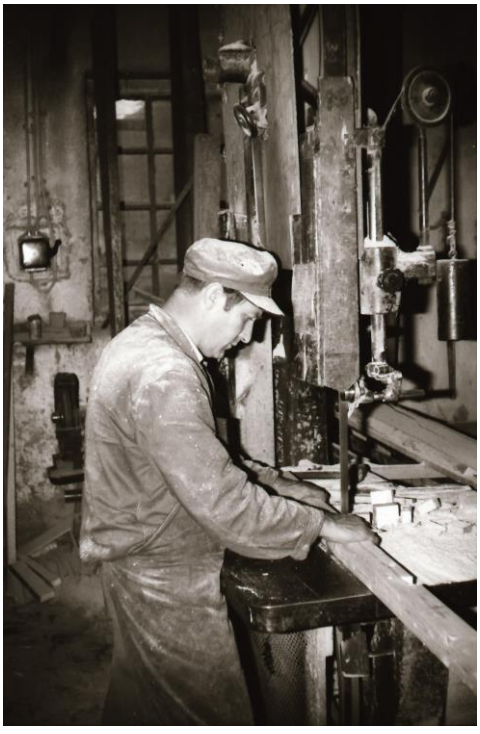
Das freie Gelände zwischen den Holzstapeln bot Raum für Hüpf-, Lauf- und Ballspiele. Man konnte im Sägemehl kleine Höhlen buddeln, mit Brettern und Stämmen Häuschen errichten und Wippen bauen, auf denen mehrere Kinder gleichzeitig Platz fanden. Auch für ein kleines Fußballspiel war genügend Raum vorhanden. Sehr beliebt war der Hochsprung, bei dem man

gerne zur Erreichung größerer Sprunghöhen den Anlauf auf ein schräg nach oben laufendes Brett verlegte. Ein großer Sägemehlhafen gewährleistete eine weiche Landung.

Hochsprung auf dem Holzplatz mit Anlauf über ein schräg gestelltes Brett, Foto 1969

An den Lagerplatz grenzte ein Baumgarten an, in dessen Bäumen man klettern konnte. Von den Bäumen stibitze man auch die Früchte. Unter den Obstbäumen war auch einer mit der Sorte Koks Orange, einer der wenigen Bäume dieser Sorte im Dorf. Hinter dem Obstgarten floss der Bach, der damals noch viel Wasser führte, ehe es später in den Oberflächenkanal geleitet wurde. Hier ließ man Schiffchen schwimmen und stellte Wasserräder in den fließenden Bach. Ab und zu staute man den Bach auch und watete mit den bloßen Füßen durch den weichen Schlamm.

Vorteilhaft war, dass die Besitzer der Stellmacherei, Christian Schmitz und danach Willi Müller, sehr kinderfreundlich waren. In dieser Werkstatt entstanden all die Dinge, die gerade für



Willi Müller an der Bandsäge in der Stellmacherei, 1966

ein bestimmtes Spiel gebraucht wurden. Technisches Spielzeug gab es kaum. Gar manchmal mag es eine Last gewesen sein, wenn ein Kind nach dem anderen in der Werkstatt erschien und ein Holzgewehr, Holzschwert, Schiffchen oder Stelzen hergestellt haben wollte. Auch die Dillendopps, Kastenschlitten, Skier und so weiter wurden hier gefertigt. Benötigte man Handwerkszeug, um auf dem Holzplatz etwas zu bauen, so entlieh man es sich. Wenn es auch nicht gern gesehen wurde, so geschah es doch immer wieder, dass die Kinder in der Werkstatt selbst bastelten und wirkten und dabei auch manches zerstörten und verdarben, indem sie zum Beispiel ganze Nagelreihen in Bretter und Werkbänke klopften. Dann wurde kräftig geschimpft, aber bald war wieder alles vergessen. Kurzum, der „Platz“ mit dem angrenzenden Baumgarten, dem Bach, der Werkstatt und der kaum von Autos befahrenen Josefstraße boten ein abwechslungsreiches Spielgelände.

Aber dieser Platz war nicht die einzige Stelle, wo man spielen konnte. Wiesen, Baumgärten, Scheunen und Häuser boten noch viele Möglichkeiten zu abwechslungsreichem Spiel. Doch manches hatte sich schon gewandelt. Zuletzt standen nicht mehr so viele Häuser und Gehöfte den Kindern zum Spielen offen. Die ehemals schlichte und robuste Wohnungsausstattung wurde durch teure Möbel und Einrichtungsgegenstände verbessert, die jedoch leichter durch spielende Kinder beschädigt werden konnten. In der Umgebung der Häuser legte man sorgsam gepflegte Vorgärten an, wo früher Schuppen und verwinkelte Ecken lagen, wo Obstbäume wuchsen oder uralte Holundersträucher den Kindern Schlupfwinkel und Spielplätze boten. Im Umfeld der Dörfer fielen durch die zunehmend großflächiger arbeitende Landwirtschaft manche früher ungenutzt liegenden Stücke weg. Hecken, Hohlwege, Weiher und sumpfige Stellen wurden beseitigt und mit ihnen all die Plätze, an denen Kinder spielen konnten.

Anfang der 1970er Jahre hatten die Jungen in Oeverich keine Wiese mehr, auf der sie sich im Fußballspiel austoben konnten, wogegen es früher gleich mehrere gab, auf denen das Fußballspielen von den Eigentümern zwar nicht gern gesehen, aber doch geduldet wurde. Fast täglich trafen sich hier die Jungen, und nach Feierabend auch Erwachsene, um Freude und Entspannung im Ballspiel zu finden. Diese Plätze fielen durch die Bebauung weg, und neue konnten wegen der Einsprüche von Anliegern, die nicht durch spielende Kinder belästigt werden wollten, nicht gefunden werden.

Tischtennis in der Josefstraße am 31. Mai *1987*

Ganz allgemein war eine gewandelte Einstellung der Erwachsenen gegenüber dem kindlichen Treiben festzustellen. Weniger als früher war man bereit, irgendwelche Beeinträchtigungen durch kindliches Spielen hinzunehmen. Im benachbarten Birresdorf verbot beispielweise im Jahre 1981 die Gemeindeverwaltung Grafschaft, nach einer Beschwerde von Anliegern, das Fußballspielen auf einer Ortsstraße. Sie drohte den Eltern im Wiederholungsfall mit einer Geldbuße bis zu 1.000 Mark und im Höchstfalle bis zu 10.000(!) Mark.[6]

Spielzeug

Es gab wenig gekaufte Spielsachen, stattdessen selbstgemachtes Spielzeug. Schaukelpferde für Kleinkinder waren

[6] Mitteilungsblatt für den Bereich der Gemeinde Grafschaft, Nr. 5, 30.1.1981, S. 2.

Einer der üblichen Puppenwagen. Das Foto entstand um 1938 am Anfang des Elleswegs (heute Raiffeisenstraße) vor dem Brunnen, genannt Muesch Pötz.

selten. Jeder Junge hatte ein Taschenmesser. Die beliebten kurzen Lederhosen hatten eine eigene Tasche für ein solches Taschenmesser. Es wurde viel gebastelt, aus Papier Hüte, Schiffe, Trinkbecher, Windräder und Flugzeuge. In den 1950er Jahren kamen Aquarien und Wellensittiche auf.
Die Jungen spielten gern mit Munition, die noch an manchen Stellen lag. Ich erinnere mich noch, wie wir in unserem Holzschuppen eine Eierhandgranate fanden, die von einem Mann des Bombenräum-Kommandos in seinen Pkw gelegt und weggefahren wurde. Es war der 14. Juni 1951, wie ich später in einer Akte der Gemeindeverwaltung lesen konnte.[7] Am nordöstlichen Dorfrand, wo eine amerikanische Geschützeinheit gestanden hatte, lagen noch Kartuschen und Pulver. Die kleinen Pulverstücke steckte man in „Nikodöschen“ (Herdputzmittel) und zündeten sie an, so dass sie mit einem Knall explodierten. Noch in den 1970er Jahren ließen die Jungen die dort aufzufindenden Pulverstücke explodieren. Einmal erzeugten sie dabei einen solchen Qualm und Krach, dass Anlieger die Polizei riefen.

Kinderreime und Kinderlieder

Gebräuchlich waren die überall bekannten Kinderreime und Kinderlieder, die meist auf Hochdeutsch gesprochen oder gesungen wurden:

Maikäfer, flieg.
Der Vater ist im Krieg.
Die Mutter ist in Pommerland,

[7] Gemeindearchiv Grafschaft, Akte 36/2,1.

Pommerland ist abgebrannt.
Maikäfer, flieg.

Das ist der Daumen,
der schüttelt die Pflaumen,
der hebt sie auf,
der trägt sie nach Haus,
und der kleine isst sie alle, alle auf.

Hoppe, Hoppe, Reiter,
wenn er fällt, dann schreit er.
Fällt er in den Graben,
fressen ihn die Raben,
fällt er in den Sumpf,
macht der Reiter plumps. (Dabei ließ man das auf dem Schoß sitzende Kind leicht nach unten fallen).

Ri-ra-rutsch,
wir fahren mit der Kutsch,
mit der Kutsche fahren wir,
auf dem Esel reiten wir,
ri-ra-rutsch, wir fahren mit der Kutsch.

A B C, die Katze lief im Schnee.
Und als sie dann nach Hause kam,
da hat sie weiße Stiefel an.
O jemine! O jemine!
Die Katze lief im Schnee.

Ein Männlein steht im Walde,
ganz still und stumm.
Es hat vor lauter Purpur
ein Mäntlein um.
Sag´, wer mag das Männlein sein,
das da steht im Wald allein
mit dem purpurroten Mäntelein (usw.)

Horch, was komm von draußen 'rein?
Hollahi, hollaho!
Wird wohl mein Feinsliebchen sein.
Hollahi, hallaho!
Geht vorbei und kommt nicht 'rein.
Hollahi, hollaho!
Wird's wohl nicht gewesen sein!
Hollahihaho.

Hopp, hopp, hopp,
Pferdchen lauf Galopp,
über Stock und über Steine,
tu dir ja nicht weh die Beine,
immer im Galopp
hopp, hopp, hopp, hopp, hopp.

Alle meine Entchen,
schwimmen auf dem See,
schwimmen auf dem See,
Köpfchen in das Wasser,
Schwänzchen in die Höh'.

Hänschen klein,
ging allein,
in die weite Welt hinein,
Stock und Hut,
steh'n ihm gut,
ist gar wohlgemut.
Aber Mutter weinet sehr,
hat ja nun kein Hänschen mehr.
Wünsch dir Glück,
sagt ihr Blick
kehr nur bald zurück!

Schlaflied:
Heia Kendsche schloof,
em Jaade stohn zwei Schoof,
e schwazet on e wießet,
die wollen-et Kendsche bieße.
Heia Kendsche schloof.

Schlaflied:
Heia Kendsche schloof,
de Vatte es e Schoof,
de Motte es e Trampeldie.
Wat kann dat ärme Kend dofüe.

Ich bin klein,
mein Herz ist rein,
mein Popo ist schmutzig,
das macht mich stutzig.

Sooß e Ääpsche om Träppsche,
fü-de Oma senge Düe,
hät e Lüüsje om Köppsche
on konnt net defüe.

Zo Kölle op däm ahle Maat,
do sooß en Frau met Appeltaat.

En Adenau,
do es de Himmel blau,
do danz de Jeeßebock
met senge Frau.

Backe, backe Kuchen,
der Bäcker hat gerufen!
Wer will feinen Kuchen backen,
der muss haben sieben Sachen:
Eier und Schmalz,
Butter und Salz,
Milch und Mehl,
Safran macht den Kuchen gehl.
Schieb in den Ofen rein

Maale, daale,
Köhsche, Källefje,
Schwänzje, dänzje,
kribbele, krabbele, kränzje.
(Während man diese Verse sprach, rieb man leicht die Innenfläche der Hand des Kindes, und während der letzten Zeile kitzelte man dieses)

Ich bin der Herr Pastor
und predige euch was vor,
aus der dicken Bibel,
von Maria Zwiebel.
Wenn ich nicht mehr weiterkann,
fang´ ich wieder von vorne an.

Hopp, hopp, hopp mein Reiterlein,
wenn die Kinder kleiner sein,
reiten sie auf Mamas Schoß.
Wenn sie größer werden,
reiten sie auf Pferden.
Wenn sie größer wachsen,
reiten sie nach Sachsen,
reiten vor des Königs Schloss,
schießen drei Pistolen los,
piff, paff, puff.

Jahreszeitlich bedingte Spiele und Beschäftigungen

Im Winter

Mehr als heute waren früher manche Spiele jahreszeitlich bedingt, das heißt, sie konnten nur zu bestimmten Jahreszeiten ausgeführt werden. Beginnen wir mit dem Winter, der zwar laut Kalender schon am 21. Dezember beginnt, aber hier doch oft erst im folgenden Monat einsetzt.

War das Wetter schlecht, beschäftigte man sich früher wie heute im Zimmer mit allerlei Gesellschaftsspielen, den klassischen Brettspielen wie „Mensch ärger dich nicht"; „Mühle" und „Dame" sowie mit Kartenspielen und Basteln. Es gab auch viel Langeweile.

Die Mädchen spielten mit Puppen, Puppenwagen, Puppenküchen, von den Eltern selbst gebastelt, sowie Ausschneidepuppen aus Papier oder Ausschnittbögen zum Ankleiden. Auch aus den Versandkatalogen schnitten sie Kleider aus. Die Jungen klebten aus Ausschnittbögen Burgen. Als Klebstoff nahm man Mehlpapp, da gekaufter Klebstoff teuer war. Mit der Laubsäge sägten sie aus Sperrholz die verschiedensten Dinge.

An Lesestoff gab es nicht viel. In Leimersdorf bestand eine Borromäusbücherei. Jeweils am Sonntag nach dem Hochamt konnte man dort Bücher entleihen. Die wenigen dort vorhandenen Kinderbücher hatte man aber bald ausgelesen. Das meist gelesene Buch war „Grimms Märchen", das völlig zerfledderd war. Die Wochenendausgaben der Zeitungen enthielten eine Kinderseite. Kindersendungen gab es im Radio und später im Fernsehen.

Groß war die Freude, wenn Schnee gefallen war und der Frost die Bäche und Weiher zugefroren hatte. Schon beim Nachhauseweg von der Schule schlug man in den verschneiten Straßengräben den Adler. Dazu legte man sich auf den Rücken und drückte die seitwärts gestreckten Arme vier- bis fünfmal nebeneinander in den Schnee. Stand man jetzt vorsichtig auf, so hatte sich im Schnee ein Abdruck eingeprägt, der einem Adler ähnlichsehen sollte.
Auf dem Weiher am Krausweg spielten die Jungen, wenn er zugefroren war, gern Hockey. Zum Schlittenfahren eigneten sich vorzüglich die Straßen, auf denen damals von der Straßenbauverwaltung noch nicht Salz gestreut wurde und auf denen nur wenige Autos fuhren. Man rodelte entweder die Straße vom Ortsausgang Richtung Beller hinunter oder vom Ortsausgang Oeverich

Schlittenfahren am sogenannten Bergelchen zwischen Oeverich und Niederich, 2. Januar 1979

bis nach Niederich hinunter. Andere Abfahrtsstrecken waren die Burgwiese bei Niederich, und zwar der obere Teil, „Bärjelsche“ genannt, und der Garten neben dem Haus von Familie Rieck, Bellerstraße 16. Anfang der 1970er Jahre bevorzugte man den Feldweg, der als Verlängerung der Straße Krausweg die Höhe hinaufführt.

In den Abendstunden rodelten die Kinder gern im oberen Teil der Josefstraße und in der Alten Straße. Hier fanden sich dann auch einige Erwachsenen ein, um eifrig mitzufahren. Es herrschte immer ein lärmendes Treiben auf den Straßen.

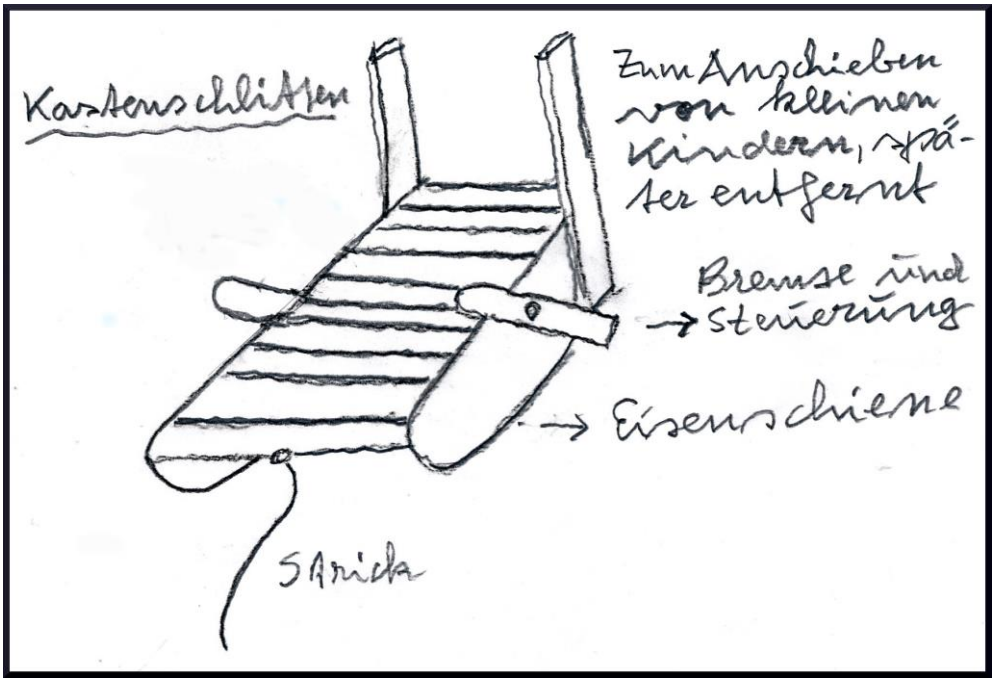
Großer Beliebtheit erfreute sich auch das „Panis-Schlagen“, das heißt, einen Anlauf nehmen und dann stehend auf den Schuhsohlen über eine Eisbahn oder festgetretenen Schnee zu rutschen. Wenn man sich beim Rutschen hinhockte, nannte man das „Hutschepännsche“. In den beiden genannten Straßen waren manchmal bis zu 20 Meter lange Panis-Bahnen. Ein nennenswerter Unfall ist, soweit bekannt, durch diese glatten Straßen nicht geschehen. Allerdings war es gefährlich, und so streute der eine oder andere vorsichtige Hausbesitzer auch sehr schnell Asche vor seinem Haus.

Schlittschuhlaufen auf dem Tonnenpütz am Dorfrand, 12. Februar 1991

Ehe Kanäle zur Oberflächenentwässerung gelegt wurden, lief das Wasser durch die Gossen entlang der Straßen. Wenn es gefroren hatte, konnte man dort „Panis schlagen". Es ging aber nicht, wenn Jauche aus den Bauernhäusern dorthin geleitet wurde oder Blut aus der Metzgerei an der Hauptstraße dort gelaufen kam, denn beides fror nicht so hart.

Als Schlitten kannte man die von den Vätern der Kinder selbst gebauten sogenannten „Kastenschlitten". Dann kamen ab den 1950er Jahren gekaufte Holzschlitten auf. In den 1970er Jahren sah man immer mehr Kunststoffschlitten.

Großen Spaß bereitete es, wenn man mit mehreren Schlitten eine Kette bildete und dann links und rechts ausschwenkend die Straße hinunterfuhr. Man nannte diese Kette „Bob" Dazu legte sich jeder „buches" (bäuchlings) auf seinen Schlitten und hakte seine Füße in den Schlitten des Hintermanns ein. Bei der Schmiede stand auch ein von Siegfried Biernath gefertigter langer Schlitten auf dem fünf bis sechs Kinder Platz fanden. Viele Jahre fuhr man auch damit. Manchmal rutschte



So sahen die selbst gebauten Kastenschlitten aus

man auch mit einem eisernen Eggenschlitten, auf den ein Brett gelegt wurde, und auf dem mehrere Kinder Platz fanden.

Ein großes Erlebnis war jedes Jahr, wenn die ganze Schule zum Schlittenfahren in die Eifel zur Nürburg fuhr. Die dortigen Abhänge erlaubten weit längere und schnellere Abfahrten als im Dorf. Als immer mehr Familien sich Autos leisten konnten, war dieser Ausflug kein so großes Ereignis mehr, denn nun fuhr man am Wochenende mit den Kindern in die Eifel, bevorzugt in die Bereiche bei Ramersbach und an der Hohen Acht.

Schlittschuhe und Skier hatte kaum jemand. Es fehlte an Geld, um sie zu kaufen. Ende der 1950er Jahre bastelten manche sich selbst Skier, um damit vom „Esel“, einer Anhöhe bei Nierendorf, oder vom Oevericher Wald hinunter zu fahren. Gleitschuhe kamen Ende der 1960er Jahre auf. Gerne spielten die Jungen Eishockey, und zwar auf dem „Fröschpohl“, einem Weiher am Krausweg, oder auf überschwemmten und mit Eis bedeckten Wiesen. Wenn reichlich Schnee gefallen war, schuf man Schneemänner und baute Schneehäuschen wie die Iglus der Eskimos.

Im Frühjahr

Leider waren es oft nur wenige Tage des Winters, die mit Schnee und Eis Gelegenheit zu winterlichem Treiben boten. Viel zu oft verhinderte dagegen nasses und kaltes Wetter das Spielen im Freien. Deshalb waren die Kinder froh, wenn im Frühjahr die Tage wärmer und länger wurden und man den Spielbereich wieder mehr nach draußen verlegen konnte.

Im Unterschied zu heute waren die Spiele und Beschäftigungen der Kinder stark naturverbunden. Man kannte sich auch im Pflanzen- und Tierreich der heimischen Umwelt besser als heute aus. Die Mädchen pflückten gern Sträuße von Frühlingblumen und Weidenkätzchen. Seltene Blumen waren „Hähnchen und Pippchen“ (Gemeiner Hornklee). Im Wald suchte man die Maiglöckchen, in den 1970er Jahren vor allem, um sie den durchs Dorf kommenden Autofahrern zum Verkauf anzubieten. Die Jungen schnitzten aus den Weidenästen Flöten, denn in Frühjahr löste sich die Rinde, die man durch Klopfen ablöste, am besten. Wenn die Maulwürfe ihr nasses Erdreich auf den Wiesen nach oben schoben, ballte man diese Erde zu Klumpen und steckte sie auf Stöcke, um sich damit gegenseitig zu bewerfen. Auch grüne Äpfel wurden auf einen Stock gesteckt und dann hoch und weit in die Luft geschleudert.

Die Jungen spielten gern mit Feuer. Im Frühjahr steckten sie das trockene Gras an Gräben und Böschungen in Brand. Dieses gefährliche Treiben, das auch die Kleintierwelt schädigte, wurde in den 1970e Jahren endgültig verboten.

Zwei Jungen aus Bengen mit Maiglöckchen im Ersten Weltkrieg

Nach der langen Fastenzeit waren die Kinder besonders erpicht auf Süßigkeiten und süßes Obst. An Gründonnerstag und Karfreitag zogen die Jungen

Klappern in der Alten Straße, 19. April 1973

mit ihren Holzklappern durchs Dorf und bettelten dabei um Obst, aber auch um Geld, um Süßigkeiten zu kaufen. Klappernd hielten sie vor jedem Haus, aus dem etwas zu erwarten war und sangen: „Bauze, Bauze, Berrebauze; Bauze, Bauze, Apelschnauze; Eie, Eie, Jält." Mit Bauzen bezeichnet man Dörrobst (Apfel, Birne). Der Brauch endete in den 1970er Jahren.

Im Sommer

Viele Spiele, die nachfolgend genannt werden, wurden auch zu anderen Jahreszeiten gespielt. Waren die Wiesen und Straßen trocken, bot sich Gelegenheit zu den vielfältigsten Lauf-, Fang-, Hüpf- und Suchspielen. Man spielte viel mit Klickern, schritt mit hölzernen und blechernen Stelzen (aus zwei Konservendosen und einem Draht gefertigt) durch die Gassen, schlug den Dillendopp (Kreisel) oder den Reifen, schoss mit der „Flitsch" (Steinschleuder) oder dem „Flitscheboore" (Bogen) auf alle möglichen Ziele. Mit dem Räucherfass ging man durch die Straßen und ließ dicke Rauchschwaden aufsteigen. Das Räucherfass war eine Konservendose, an der man den Boden durchlöchert und zum Schwenken einen Draht befestigt hatte. Aus dem

Wald hatte man Harz von den Bäumen geholt. Dazu legte man glühende Kohlen hinein.

Irgendein Spiel oder eine Liebhaberei wurde immer von allen Kindern gleichzeitig bevorzugt. Man nannte das „Stich". Sobald eines damit anfing, ahmten alle Kinder dieses nach. War man dessen überdrüssig, flaute es wieder ab, und bald setzte sich eine neue Beschäftigung durch.

Ein völlig neues Spielzeug kam um 1957 mit dem Hula-Hoop-Reifen auf, der sich in Windeseile über die ganze Welt verbreitetet hatte. Auch in Oeverich hatten besonders die Mädchen solche Reifen und ließen sie um Leib, Arme und Beine kreisen. So schnell wie das Spiel auftauchte, verschwand es auch fast gänzlich wieder.

Im Sommer fand immer wieder das Rollschuhlaufen großen Anklang, aber

Hulla-hupp, um 1960

Selten wurden auch Wurfversuche mit einem Bumerang gemacht. Es klappte aber nicht richtig, weil wir ihn falsch hielten. Federball kam in den 1950er Jahren auf, gespielt auf den Straßen.

nur auf der Hauptstraße, denn nur sie hatte eine Teerdecke. Allerdings besaß längst nicht jedes Kind solche Rollschuhe. Manche hatten Roller aus Holz. In den 1950er Jahren kaufte der

Stellmacher Christian Schmitz zwei luftbereifte Roller. Die verlieh er für einen kleinen Geldbetrag an die Dorfkinder. Ich glaube, es war ein Groschen pro Stunde. Kettcars, wie sie heute fast jeder Junge besitzt, gab es damals nicht. Man bastelte stattdessen aus alten Kinderwagen Seifenkisten. Fahrräder für Kinder waren noch in den 1950er Jahren selten. Die Mädchen spielten Seilchenspringen, Jojo (Spielzeug aus zwei Scheiben) und Diabolo (Doppelkegel). In den Wiesen fanden sich im Sommer überall Gelegenheiten zu einfachen Spielen. Man schlug gemeinsam den „Kuckeleboom“ (Purzelbaum) oder wälzte sich einen Wiesenabhang hinunter. Man baute Baumhäuschen und buddelte Erdhöhlen im Hang an der Straße von Oeverich nach Beller oder im Ellesweg, einem Hohlweg in Verlängerung der heutigen Raiffeisenstraße. Leider füllte sich dieser Hohlweg seit den 1950er Jahren mit dem damals entstandenen Wohlstandsmüll, bis er ganz zugeschüttet war.

Bei Regenwetter ließ man Schiffchen durch die Gosse entlang der Hauptstraße vom Oberdorf bis ins Unterdorf schwimmen. Im Dorf gab es zwei Teiche. Einer war der schon oben genannte „Fröschpohl“ am Krausweg,

Von den Kindern erbautes Häuschen am Tonnenpütz, Mai 1977

Paniis schlaare (stehend über das Eis rutschen) auf dem Fröschpohl, Winter 1962

der schon um 1430 erwähnt wird.[8] Er wurde in den 1960er Jahren mit Müll zugeschüttet. Heute befindet sich hier ein Kinderspielplatz. Der andere war ein Brandweiher, der im 19. Jahrhundert am oberen Ende der „Alte Straße" geschaffen worden war. Er war mit einer hohen Mauer eingefasst und mit einer eisernen Tür verschlossen. Eine steile Treppe führte hinunter. Dort konnte man nicht spielen. Anders war es am „Fröschpohl". Dort fing man Lurche, Frösche und Kaulquappen, die sogenannten „Fröschmöbbele". Um sie mit der Hand zu ergreifen, musste man sehr schnell sein. Man erleichterte sich die Arbeit, indem man einfach einen Ast in das auf der Wasseroberfläche schwimmende Moos steckte und so lange drehte, bis sich eine dicke

[8] Hans Frick/Theresia Zimmer, Quellen zur Geschichte der Herrschaft Landskron an der Ahr (Publikationen der Gesellschaft für Rheinische Geschichtskunde LVI) Bd. 1, Bonn 1966, Nr. 876.

Rolle gebildet hatte. Diese zog man an Land und breitete sie aus. Darin wimmelte es dann nur so von Molchen und allerlei Getier. In den Fröschpohl warf man auch gerne flache Steine, so dass sie über die Wasseroberfläche tanzten. Gebadet hat man dort aber nicht. Schwimmen konnte kein Kind. Die Jungen plantschten gelegentlich, mit Unterhosen bekleidet, in einer mit Wasser gefüllten ehemaligen Sandgrube südlich von Leimersdorf. Bis Anfang der 1950er plantsche man auch in einer Tongrube am Bach bei Leimersdorf. Anfang der 1970er Jahre fuhren die Eltern dann schon mit ihren Kindern regelmäßig in die Freibäder von Ahrweiler und Bad Neuenahr.

Die Pflanzenwelt lieferte reichlich Stoff zu allerlei Beschäftigungen. Aus den Früchten der Kastanie und Eiche bastelte man allerlei Tiere und Figuren. Gurken höhlte man zu Schiffchen aus. Aus Mohrrüben bastelte man Wagen. Die Mädchen hatten mehr Interesse an Blumen. Sie flochten aus Gänseblümchen oder aus den Stielen des Löwenzahns (genannt Kättestrongk) Kränze und lange Ketten. Bei den geschlossenen Knospen des Klatschmohns erriet man, ob sich darin Engelchen (rosafarbene Blütenblätter) oder Teufelchen (rote Blütenblätter) verbargen. Mit einem breiten Grashalm, den man zwischen die beiden Daumen legte, fiepte man. Das dabei entstandene Geräusch nannte man, den Hahn krähen lassen. Im Übrigen versuchte jedes Kind mit dem Mund flöten zu lernen.

Der 1883 erbaute Brandweiher am oberen Ende der Alten Straße, Zustand 1968

Kinder spielen in der Gosse der Hauptstraße nach einem *starke*n *Regenguss, 11.* Juni *1987*

Man bestaunte den farbigen Regenbogen. Ein Höhepunkt war, wenn man beide Enden sah. Manchmal versuchte man, zu einem Ende hinzulaufen. Gelegentlich waren in den Abendstunden, beim Weg zum Martinsfeuer, auf der Boch Glühwürmchen zu sehen. Unterhalb des Dorfes im Distrikt Tonnenpütz war ein sogenanntes Schallloch. Wenn man dort rief: „Wie heißt der Bürgermeister von Wesel?“, schallte es zurück: „Esel“.

Man kannte genau die Pflanzen in der Natur, die essbar waren. Die „Doofnässel“ (Taubnessel), aus der man den Honig saugte, und der Sauerampfer (oft zu „Prömme“ gedreht und gegessen) wuchsen an vielen Stellen, während der Wiesenbocksbart nur an wenigen Stellen anzutreffen war, und zwar am Anfang des zum Hohlweg ausgebildeten Elleswegs, am Tonnenpütz, an einem kleinen Abhang im Distrikt Rosengarten sowie im Alten Gar-

Familie Kündgen führte eine Bäckerei und ein Lebensmittelgeschäft. Mit *besonderer Genehmigung* durfte sie *auch Speiseeis* herstellen. *Zu sehen ist Paula Kündgen bei der Zubereitung dieser Köstlichkeit, Foto in den 1960er Jahren.*

ten. Gar nur an einer einzigen Stelle in Oeverich, und zwar in der Einfahrt neben dem Haus der Familie Hermann, (Josefstraße 23) wuchsen die sogenannten „Käschen" (Weg Malve). Man aß auch die schmackhafte Zaunwicke. Haselnüsse fand man in einer hohen Hecke entlang einer Baumwiese am Ortsausgang in Richtung Fritzdorf, heute Neubaugebiet „Am Sonnenberg". Bei den seltenen Spaziergängen in den Wald aß man Brombeeren, junge Buchenblätter, wilde Kirschen, Walderdbeeren und Hasenklee (süßer Klee). Schlehen musste jeder einmal probiert haben. Sie durften aber erst nach eingetretenem Frost gegessen werden, denn vorher bekam man davon „schlii Zänn".

Zum Schaden der Vogelwelt war es bei den Jungen beliebt, Nester auszuheben und die ausgeblasenen Eier zu sammeln. Manche machten eine Kette damit, indem die Eier auf einen Faden aufgezogen wurden. Dabei nahm man Eier aller Vögel. Den Erwachsenen war es recht, solange es sich um die der Landwirtschaft schädlichen Vögel handelte. Dazu zählten die Elstern, Krähen, Spatzen und Tauben.

Im Herbst

Kam dann der Herbst, ließen die Jungen bei gehörigem Wind auf den abgeernteten Feldern den Windvogel steigen.

Für das Martinsfeuer zogen die Jungen vorher von Haus zu Haus und sammelten Stroh, alte Körbe und andere Holzabfälle. Dabei sangen sie vor den Häusern, wo man etwas erwarten konnte: „Doz, doz, danz, jä(t) mer-en aal

Sammeln für das Martinsfeuer. Dass hierbei ein Erwachsener half, war eine Ausnahme, Foto 1968.

Schanz, jä(t) mer-en aal Miatesschanz! De Miate ös ne joode Man, jit-e, wat-e wiare kan, e halef Foode Strüü, kükerü(ke)küü.“ Anfang der 1970er Jahre wurde der Brauch aufgegeben. Ein weiteres Heischelied war schon Jahrzehnte vorher untergegangen: „De helleje Zente Miates dat woo-ne joode Mann, dä joof de Könde Kiazje on stauch se säleve aan, Boz, Boz, wedde Boz, dat woo ne joode Mann. (das Folgende auf Hochdeutsch und auf Platt:) Hier wohnt ein reicher Mann, der uns vieles geben kann. Viel soll er geben, lang soll er leben, selig soll er sterben, das Himmelreich erwerben. Lot oos net suu lang hee schtoon, dän mi-e mosen widdejoon.“ Der heilige Sankt Martin das war ein guter Mann, der gab den Kindern Kerzchen und steckte sie selber an (wedde Boz oder widde Boz bedeutet gewöhnlich, wie du mir so ich dir), das war ein guter Mann. Hier wohnt ... (usw.). Lasst uns nicht so lang hier stehen, denn wir müssen weitergehen.

Für den Martinszug bastelten die Kinder Fackeln, teilweise aus Rüben, die sie aushöhlten und ein Gesicht hineinschnitten. Christian Schmitz übte mit den Kindern in seiner Stellmacherwerkstatt Lieder. Dabei saßen sie auf der langen Hobelbank. Christian Schmitz

Ein Teil der Dorfjungen im Winter 1962

war ein Segen für das Dorf. Er war rege für die Allgemeinheit tätig, war Vorsitzender des Kirchenchors, organisierte alles für das Theaterspiel im Saal, war im Roten Kreuz tätig und verarztete die Kinder bei kleineren Wunden.

Ganz genau wussten die Kinder, wo auf den Apfel-, Kirsch- und Birnbäumen sowie den wenigen Walnussbäumen, die zwischen den Häusern und rund um das Dorf standen, die ersten Früchte reiften, die sie dann stibitzen, denn Süßigkeiten waren rar. Die Wachsamkeit der Besitzer und selbst Zäune waren kein Hindernis, an diese zu gelangen.

Auszählreime

Die älteren Kinder bestimmten, was und wie gespielt wurde. In Zweifelsfällen entschieden sie, wer gewonnen hatte. Die jüngeren Kinder mussten sich in allem den älteren fügen.

Zu fast allen Spielen mussten ein oder mehrere Kinder bestimmt werden, die das Spiel begannen. Das erledigte man durch Auszählen. Dabei standen die Kinder im Kreis. Ein Kind sprach einen Auszählreim und zeigte bei jedem Wort reihum auf ein Kind nach dem anderen. Auf wen das letzte Wort traf, der war „dran“. Je nach Lust und

Auszählreime

Laune benutzte man lange oder kurze Verse. Es konnte passieren, dass beim Auszählen ein Kind plötzlich rief: „Ich weiß etwas Besseres.“ Und schon begann es, auf seine Weise erneut auszuzählen.
Folgende Auszählreime waren gebräuchlich:

1, 2, 3, 4,
wer seck en dat Bi-e?
Esch doon dat net,
dat deet dat Di-e.

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7,
wo ist unser Hans geblieben?
Er steht im Butterfass,
Himmel die Welt, was ist denn das?

1, 2, 3, 4, 5. 6, 7
Wo ist meine Braut geblieben,
in Berlin, in Stettin
wo die bösen Buben sind.

1, 2, 3, 4,
ein Hemd aus Papier,
eine Hose aus Blech,
und du bist „wäch“.

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7,
eine alte Frau kocht Rüben,
eine alte Frau kocht Speck,
und du bist weg.

Eene, meene, minka,
futzka, stinka,
Negerbubi, aaschka,
wau, wau, wau.

1, 2, 3, 4, 5, 6, 8,
ein Jäger ging auf die „Jacht“ (Jagd).
Auf wen das Wort „Jacht“ traf, der musste sagen, welche Zahl beim Zählen ausgelassen wurde. Es war jedes Mal eine andere Zahl. Wusste er sie, war er „raus“, wenn nicht, durfte der nächste im Kreis sie sagen.

Ipchen, dipchen, silberflipchen,
ipchen dipchen, aus.
Hierbei wurden die Füße der Mitspieler ausgezählt. Derjenige, auf dessen Fuß das Wörtchen „aus“ fiel, durfte diesen zurücksetzen. Wurde dann auch sein zweiter Fuß ausgezählt, durfte er diesen ebenfalls zurücknehmen. Wer als letzter einen Fuß innen stehen hatte, der war „dran“.

Üpchen, düpchen, Silberklüpchen,
üpchen, düpchen drauf.

Eene, meene, maus,
und du bist aus.

Meine alte Schwiegermutter
mit der krummen Faust,
30 Jahr´ im Himmel geblieben,
kommt sie wieder raus.
Ist das nicht ein dummes Weib,

dass sie nicht im Himmel bleibt.
Igs,ags, ugs,
und du bist der rote Fuchs.

Eine kleine Mickymaus zog sich ihre
Hose aus,
zog sie wieder an,
und du bist dran.

Es war mal eine Kuh,
die sagte immer muh,
die sagte immer meck,
und du bist weg.[9]

Ip, tip, tap,
und du bist ab.
(Man konnte auch verlängern):
Ab bist du noch lange, lange nicht,
sag mir erst, wie alt du bist.
(Das betreffende Kind nannte sein Alter, zum Beispiel sechs Jahre. Jetzt wurde bis sechs gezählt und derjenige, auf den die Zahl „sechs" traf, musste „sein".)

Hinter einer Bude, saß ein Jude,
hat den Kopf voll Läuse,
eene, meene, Mäuse,
eene, meene, matsch,
wie heißt dein Schatz?
(Das betreffende Kind nannte einen Jungen- oder Mädchenname, beispielsweise „Peter". Dann wurde weiter ausgezählt).
Peter hat ins Bett geschissen,
gerade auf´s Paradekissen.
Mutter hat´s geseh´n
und du kannst geh´n.

Eene, meene, muhne,
wir haben keine Schule.
Warum denn nicht, warum denn nicht?
Der Lehrer hat ein Kindt „gekricht"
Wie soll es denn heißen?
Nun wurde der Name dessen genannt, auf den das Wort „heißen" gefallen war, beispielsweise Hans. Dann wurde wie im letzten Teil des vorigen Auszählreims fortgefahren.

Ich und du,
Müllers Kuh,
Müllers Esel
das bis du.

Eine besondere Art, denjenigen zu ermitteln, der mit einem Spiel beginnen durfte, war die Folgende: Hatte man sich geeinigt, welches Spiel man spielen wollte, rief plötzlich ein Kind „Kaiser",

[9] Damals gedichtet von Iris Schäfer, Oeverich, sieben Jahre alt.

ein anderes fuhr fort „König“, ein drittes „Edelmann“ und ein viertes „Bedelmann“. Das Kind, das „Kaiser“ gerufen hatte, durfte das Spiel beginnen, und als nächste folgten danach die anderen drei, die mit ihren Rufen am schnellsten reagiert hatten. Dass es naturgemäß dabei zu Streitigkeiten kam, da man manchmal nicht feststellen konnte, wer was zuerst gerufen hatte, ist verständlich und so war die übliche Art des Auszählens häufiger.

Kreisspiele

Und wer im Januar geboren ist

Die Mädchen standen im Kreis und sangen: „Und wer im Januar geboren ist, tritt ein, tritt ein, tritt ein.“ Jetzt mussten diejenigen, die im Januar geboren wurden, in den Kreis treten. Sie sangen allein weiter: „Der mache im Kreis einen tiefen Knicks, recht tief, recht tief, recht tief.“ Dabei machten sie drei Kniebeugen, drehten sich dreimal um die eigene Achse und sangen: „Mädel dreh dich, Mädel dreh dich, dreimal hoppsassa.“ Anschließend kehrten sie wieder auf ihre alten Plätze zurück.
Der Gesang wurde fortgesetzt mit den Monaten Februar bis Dezember. Danach sangen alle: „Und wer vom Himmel gefallen ist, tritt ein, tritt ein, tritt ein.“ Alle gingen zur Mitte hin und drehten sich dreimal. Dann sangen sie weiter: „Der mache im Kreis einen tiefen Knicks, recht tief, recht tief, recht tief.“ Sie beugten dreimal ihre Knie, und damit endete das Spiel.

Grünes Gras

Die Kinder standen im Kreis. Eines ging innen herum und sang:
„Grünes Gras, grünes Gras
unter meinen Füßen.
Hab´ verloren meinen Schatz,
kann ihn nirgends finden.“
Nun blieb es vor einem Kind stehen und fuhr fort:
„Dieser mit dem Lockenkopf
könnte mir gefallen.
Dreh dich rum, dreh dich rum.“
Dabei hielt es dem Kind seinen Finger auf den Kopf, unter dem sich dieses runddrehte.
„Bist du´s oder bist du´s nicht?
Nein, nein, du bist es nicht.
Geh nur weg, ich mag dich nicht!“
Das Kind ging weiter rund und hielt bei einem anderen im Kreis. Dann wiederholte es das Lied:
„Grünes Gras …
Ja, ja, du bist es schon.
Komm, wir wollen tanzen.“
Sie hakten sich mit den Armen ein und tanzten rund, währenddessen sie sangen:
„Auf dem Berge Siegnael(!)

summ, summ, summ,
da tanzen sieben Zwerge
im Kreis herum."
Jetzt setzte das Kind, das in den Kreis geholt wurde, das Spiel fort.

Häschen in der Grube

Die Kinder fassten sich an den Händen und gingen im Kreis rund. In der Mitte hockte ein Kind mit verbundenen Augen. Während des Rundgehens sangen die Kinder:
„Häschen in der Grube
saß und schlief.
Armes Häschen bist du krank,
dass du nicht mehr hüpfen kannst?
Haas höpp!"
Bei den letzten Worten blieben sie stehen und der „Hase" in der Mitte hüpfte auf eines der Kinder zu. Dieses war jetzt der „Hase", und das Spiel ging weiter.

Zipfelmütze (Zibbelmötz)

Die Kinder fassten sich an den Händen und bildeten einen Kreis. Während sie rundgingen, sangen sie:
„Es geht eine Zipfelmütz´
(eine Variante) Es geht ein Bi, Ba Butzelmann)
in unserem Kreis herum.
Drei mal drei ist neune,
du weißt ja, was ich meine.
Zwanzig ist ja zwei mal zehn.
Zipfelmütz bleib´ stehn."
Nach dem letzten Wort blieben sie stehen. Auch das Kind in der Mitte des Kreises, das mit auf dem Kopf gefalteten Händen die Zipfelmütze spielte und in der entgegengesetzten Richtung rundgegangen war, blieb stehen. Nun drehte es sich mit dem Gesicht dem Kind zu, das ihm gegenüberstand. Beide verschränkten die Arme über der Brust, hüpften auf der Stelle und sangen:
„Sie rüttelt sich, sie schüttelt sich,
sie wirft die Beine hinter sich.
Sie klatschen in die Hand,
wir beide sind verwandt."
Bei den letzten Worten hakten sie sich mit den Armen ein und tanzten eine halbe Drehung, so dass das Kind, das die Zipfelmütze spielte, jetzt in der Reihe stand und das andere innerhalb des Kreises zu stehen kam. Dieses Kind war jetzt die neue Zipfelmütze.

Es war einmal ein kleiner Mann

Die Kinder hielten sich an den Händen und bildeten einen Kreis. Darin standen ein Junge und ein Mädchen, die den Mann und die Frau spielten. Mit

Pantomimen begleiteten sie den folgenden Gesang:

Es war einmal ein kleiner Mann,
hm ha hm,
der nahm sich eine große Frau,
hei, juchhei di.
Und als die Frau zum Markte ging,
hm ha hm,
da wollt´ der Kleine mit ihr geh´n,
hei, juchhei di.
„Nun scherst du dich mal schnell nach Haus!“
Hm ha hm.
Und als die Frau vom Markte kam,
hei, juchhei di,
da saß der Kleine auf dem Fenster,
(Der Junge, der den Mann spielte, hatte sich inzwischen auf die Arme von zwei im Kreis stehenden Kindern gesetzt)
hm ha hm,
und leckte seinen Teller aus,
hei, juchhei di.
Da nahm die Frau den Besenstiel,
hm ha hm,
und schlug dem Mann ein Loch in den Kopf,
hei, juchhei di.
Da ging der Mann zur Polizei,
hm ha hm.
„Meine Frau hat mich geschlagen!“
Hei, juchei di.
Da wurd´die Frau ins Loch gestopft.
(Zwei Kinder, die Polizisten darstellten, packten sie und gaben ihr einen Schubs). Damit endete das Spiel.

Es war einmal ein kleiner Mann

Et wǫǫ enz ene kleene Mann,
däe hat e Huus fol Döppe.
Saat esch fü dat Üemsche: „Jäf me och e Döppe!“
Saat dat Mänsche: „Kres keent.“
Noof esch mer-ene Wagelsteen,
schmes dat Üemsche für-et Klozbeen.
Doo jingk dat Üemsche höppe.
Krääsch esch me al di Döppe,
däät esch di fekoofe,
krääsch esch fel Jält.
Fü dat Jält keef esch me-re Piatsche.
Dat Piatsche jingk ob-et Iis,
dat Iis zespliis,
dat Piatsche dat driis,
on di Kötele feelen al ob-et Iis[10]
Übersetzt:
Es war einmal ein kleiner Mann,
der hatte ein Haus voll Töpfen.
Sagte ich zu dem Onkelchen: „Gib mir auch einen Topf!“

[10] Mitgeteilt von Elly Profittlich geborene Weber (* Oeverich 1931). Das Lied hatte sie von alten Leuten gehört.

Sagte das Männchen: „Kriegst keinen.“
Nahm ich mir einen Wackerstein,
schmiss ihn dem Onkelchen gegen das Holzbein.
Da ging das Onkelchen hüpfen.
Kriegte ich mir all die Töpfe,
tat sie verkaufen,
kriegte ich viel Geld.
Von dem Geld kaufte ich mir ein Pferdchen.
Das Pferdchen ging auf das Eis,
das Eis zerspliss,
das Pferdchen schiss,
und die Pferdeäpfel fielen alle auf das Eis.

Ringele, Ringele, Rose

Die Mädchen bildeten einen Kreis und fassten sich an den Händen. Während sie rundgingen, sangen sie:
„Ringele, ringele Rose,
Botte en die Dose,
Salz en de Kaste,
muan wolle´me faasde,
övemuan dat Lämmsche schlaachde,
dat soll roofe bläh.“
Bei dem Wort „bläh“ (später sang man „mäh“) hockten sich alle hin. Dann begann der Reigen erneut.

Die fleißigen Waschfrauen

Die Kinder saßen im Kreis und sangen das Folgende, wobei sie entsprechende Bewegungen machten.

Zeigt her Eure Füßchen, zeigt her Eure Schuh und sehet den fleißigen Waschfrauen zu.
1. Sie waschen, sie waschen, sie waschen den ganzen Tag (zweimal gesungen).
2. Sie wringen, sie wringen.
3. Sie spülen.
4. Sie hängen.
5. Sie legen.
6. Sie rollen.
7. Sie plätten.

Ich bin ´ne kleine Schnecke

Die Kinder bildeten einen Kreis. In der Mitte stand ein Kind, das die Schnecke spielte. Alle sangen:
„Ich bin ´ne kleine Schnecke
und keine Maus.
Ich rühr´ mich nicht vom Flecke,
nicht ein noch aus,
marschier´ ja niemals allein,
es muss ein jeder bei mir sein.“
Jetzt sang die „Schnecke“ allein weiter:
„Die Andrea, Andrea, Andrea (zum Beispiel) muss es sein,
sie kommt zu mir ins Schneckenhaus herein.“
Das angesprochene Kind betrat den Kreis, fasste die „Schnecke“ an der Hand und umschlang sie.
Dann begann der Gesang von vorne und das hereingerufene Kind bestimmte das nächste, das folgen sollte.

Dieses fasste die Hand des letzten Kindes und schlang sich ebenfalls um die „Schnecke“. So ging es weiter, bis alle Kinder sich wie ein Schneckenhaus aufgewickelt hatten. Das letzte Kind rollte zum Abschluss das „Schneckenhaus“ wieder auseinander.

Tabak rollen

Die Kinder bildeten eine lange Reihe, indem sie sich an den Händen fassten. Sie sangen immer wiederholend den folgenden Vers: „Wir, wir wollen Tabak rollen.“ Währenddessen wickelte sich die lange Kette auf, bis die Kinder dicht gedrängt nebeneinanderstanden. Jetzt fassten das erste und das letzte Kind sich mit ihren jeweils freien Händen über den Köpfen der anderen Kinder an. Durch dieses entstandene Tor zog die ganze Schlange, bis alle Kinder mit überkreuzten Armen im Kreis standen. Während sie die Hände hin und her bewegten, sangen sie:

„Schneider, Schneider, meck, meck,
meck,
mach mir einen Rock aus Weck.
Bis ich zähle eins, zwei, drei,
muss das Röckchen fertig sein.“
Jetzt ließen sie sich los, sprangen dreimal um die eigene Achse und schrien dazu: „Eins, zwei, drei.“

Im Keller soll´s dunkel sein

Die Kinder hockten im Kreis und sangen: „Im Keller, im Keller soll´s dunkel sein, da scheint weder Sonne noch Mond herein.“ Währenddessen ging in der Mitte ein Kind mit verbundenen Augen rund. Es setzte sich auf die Knie eines der Kinder. Ein anderes Kind fragte. „Worauf sitzest du?“ Die Antwort lautete: „Auf einem Stein.“ Nun fragten alle: „Wie heißt er?“ Riet das Kind jetzt den richtigen Namen, musste das erratene Kind in die Mitte. Ansonsten war das erste Kind noch einmal an der Reihe.

Der Plumpsack geht um

Die Kinder standen im Kreis mit den Gesichtern nach innen. Ihre Hände hielten sie auf dem Rücken geöffnet. Ein Kind wanderte außen um den Kreis herum. In der Hand hielt es ein Taschentuch mit einem dicken Knoten. Es schlug jedem Kind auf den Rücken und sang dabei:
„Der Plumpsack geht um,
der Plumpsack geht um.
Wer sich umdreht oder lacht,
kriegt den Buckel schwarz gemacht.“
Dann ließ es plötzlich das Taschentuch in die Hand eines Kindes gleiten und rannte schleunigst weiter rund. Das Kind, welches das Tuch erhalten hatte,

flitzte hinterher und versuchte das fliehende Kind auf den Rücken zu schlagen. Es war gerettet, wenn es in die Lücke gelangte, in der das andere Kind gestanden hatte. Wurde es vorher abgeschlagen, musste es nochmals rundgehen.

Faules Ei

Die Kinder standen im Kreis. Eines ging stillschweigend außen herum, ließ hinter irgendeinem Kind ein Taschentuch fallen und ging weiter. War es wieder bei dem betreffenden Kind angekommen, schlug es ihm auf den Rücken und sprach: „Eins, zwei, drei, ins faule Ei." Das Kind musste sich dann in den Kreis begeben und hier solange bleiben, bis das nächste hierhin geschickt wurde. Merkte es aber frühzeitig, dass hinter ihm das Tuch lag, so packte es dieses und jagte dem anderen Kind hinterher. Konnte es jenes abschlagen, bevor es einmal rundgelaufen war und sich in die freigewordene Lücke gestellt hatte, musste das erste Kind noch mal rundgehen.

Steinchen, Steinchen, du sollst wandern

Die Kinder standen im Kreis und hielten beide Hände nach vorne. Innen ging ein Kind rund, das zwischen den gefalteten Händen einen kleinen Stein hielt. Es sang:

„Steinchen, Steinchen, du sollst wandern,
von dem einen Ort zum andern.
Oh wie herrlich, oh wie schön,
lass das Steinchen nur nicht sehn."

Während des Gesanges hatte es seine Hände dicht über den Händen eines jeden Kindes hin- und her bewegt und bei einem das Steinchen fallen gelassen. Nun bestimmte es ein anderes Kind, das den Namen des Kindes erraten sollte, welches den Stein in der Hand hielt. Gelang es ihm, durfte es rundgehen, wenn nicht, war das erste Kind noch einmal an der Reihe.

Zuletzt nannte man das Spiel „Taler, Taler, du musst wandern", und der Gesang hatte folgenden geänderten Wortlaut:

„Taler, Taler, du musst wandern,
von dem einen Ort zum andern.
Bist nicht hier, bist nicht da,
bist wohl in Amerika."

Lauf- und Fangspiele

Nachlaufen

Dieses beliebte Spiel wurde zu jeder Jahreszeit und an jedem Ort gespielt. Die Spielerzahl war unbegrenzt. Ein Kind, das ausgezählt wurde, musste „sein". Es lief den anderen nach und versuchte sie mit der Hand abzuschlagen. Das berührte Kind lief nunmehr

den anderen nach. Wenn sich jemand den Fuß verstaucht hatte oder ein Schnürsenkel sich gelöst hatte, so kreuzte das Kind seine Beine oder zwei Finger und rief: „Esch sen frei.“ Dann durfte es nicht angeschlagen werden.

Füßchen von der Erde

Dieses Spiel ist eine Variante des Nachlaufens, nur dass sich hier jemand durch einen Sprung auf einen Stein, ein Stück Holz oder sonst etwas vor dem Abgeschlagen retten konnte.

Klinken schlagen

Bei dieser Variante des vorgenannten Spiels konnte sich hier jemand durch Anfassen einer Türklinke vor dem Abgeschlagen bewahren.

Zigaretten-Nachlaufen

Bei diesem Nachlaufen-Spiel konnte man sich vor dem Abschlagen bewahren, wenn man sich schnell hinhockte und den Namen einer Zigarettenmarke nannte. Jeder Name durfte aber nicht zweimal unmittelbar hintereinander gerufen werden. Zur Erschwerung hatte man vorher zusätzlich einen oder mehrere bekannte Namen ausgenommen, die gar nicht genannt werden durften. Dieses Spiel konnte man auch mit Blumen- und Ländernamen spielen.

Englisch kriegen

Eine Variante zu diesem Nachlauf-Spiel war, dass sich das angeschlagene Kind mit einer Hand dorthin fassen musste, wo es getroffen wurde. Die Hand musste es so lange an dieser Stelle lassen, bis es ein anderes Kind angeschlagen hatte. Dies war eine erhebliche Erschwerung. Konnte es ein anderes Kind anschlagen, musste sich dieses dorthin fassen, wo es geschlagen wurde, und versuchen, das nächste Kind zu fangen.

Erlöse mich

Bei diesem Spiel gab es mehrere Fänger. Wurde jemand angeschlagen, musste er stehen bleiben. Er konnte jedoch von einem freien Spieler durch einen Schlag wieder erlöst werden. Das Spiel endete, wenn alle gefangen waren.

Den Letzten geben

Abends, wenn die Mutter die Kinder nach Hause rief oder wenn die Dämmerung schon hereingebrochen war und es Zeit zur Heimkehr wurde, gab das Kind, das als erstes ging, seinem Mitspieler noch den „Letzten“ (letzten Schlag). Das angeschlagene Kind versuchte, den Schlag weiterzugeben. So entwickelte sich manchmal noch ein wildes Treiben daraus, bis es schließlich höchste Zeit zur Heimkehr wurde.

Jedes Kind ging zufrieden nach Hause, wenn es nicht den „Letzten“ behalten hatte.

Schlangen-Laufen

Die Kinder fassten sich an den Händen – am besten mit doppeltem Gelenkgriff – und bildeten eine lange Schlange. Das erste Kind, das den Schlangenkopf darstellte, begann nun zu laufen und zog in Windungen und Kurven die anderen hinter sich her. Immer wilder und gefährlicher wurde der Lauf. Der Schlangenschwanz wurde am stärkten hin und her geworfen, bis ein Kind nach dem anderen sich nicht mehr festhalten konnte und weggeschleudert wurde. So löste sich die Schlange langsam auf.

Bäumchen wechsel dich

Drei oder mehr Kinder stellten sich unter Bäumen auf. Ein Kind erhielt keinen Platz und blieb in der Mitte stehen. Es sang: „Bäumchen, Bäumchen, wechsel dich, eins, zwei, drei.“ Bei „drei“ musste jedes Kind sich einen anderen Baum suchen. Es galten nur die Bäume, unter denen jemand stand. Auch das Kind in der Mitte stürzte sich auf einen frei gewordenen Baum. Wer keinen neuen Platz erreichte, musste in die Mitte.

Eier, Butter, Käse, Milch

Alle Kinder standen hinter einer Linie und weit vor ihnen ein einzelnes Kind, das den anderen den Rücken zukehrte. Es rief: „Eier, Butter, Käse, Milch.“ Währenddessen rannten alle auf dieses Kind zu, bis das Wort „Milch“ gefallen war. Dann mussten alle stehen. Sah das ausrufende Kind, das sich nach diesem Wort blitzschnell umgedreht hatte, noch jemanden sich bewegen, so musste dieser hinter die Linie zurückkehren. Wer als erster beim weiteren Verlauf des Spiels den Ausrufer erreichte und ihn anschlug, durfte als nächster ausrufen.

Kaiser, Kaiser, welche Fahne weht heute?

Ein Kind spielte den Kaiser. Es stand einige Schritte vor den anderen. Diese riefen: „Kaiser, Kaiser, welche Fahne weht heute?“ Der „Kaiser“ antwortete zum Beispiel „eine blaue“. Alle Kinder, die ein blaues Kleidungsstück trugen, mussten jetzt schnell nach vorne laufen. Wer zuerst beim „Kaiser“ war, durfte ihn ablösen.

Wer fürchtet sich vor´m schwarzen Mann

Dieses Spiel wurde gern auf dem Schulhof in Leimersdorf gespielt. Alle

Kinder standen hinter einer Linie, nur eines, der „schwarze Mann“, stand etwa zehn Meter entfernt hinter einer zweiten Linie. Dieses Kind rief: „Wer fürchtet sich vor´m schwarzen Mann?“ Die anderen antworteten: „Niemand!“ Während sie dies riefen, stürmten sie in Richtung auf die entgegengesetzte Linie, die sie überschreiten mussten. Vorher versuchte der „schwarze Mann“ möglichst viele Kinder anzuschlagen, die ihm dann hinter die andere Linie folgen mussten. Nun begann man von vorne, nur dass der „schwarze Mann“, wenn er geschickt gewesen war, schon einige Helfer hatte. Das Spiel wogte solange hin und her, bis alle gefangen waren. Wer zuletzt übrig blieb, hatte gewonnen.

Wir kommen aus dem Morgenland

Es wurden zwei Parteien gebildet, die jeweils in einer Reihe hinter einem Strich, etwa zehn Meter voneinander entfernt, Aufstellung nahmen. Die Kinder der einen Partei liefen nun zu der anderen hin und stellten sich vor ihnen auf. Sie riefen:
„Wir kommen aus dem Morgenland.
Die Sonne hat uns schwarz gebrannt.
Wir sehen aus wie Mohren,
haben so´ne lange Ohren.“
Dabei zeigten sie mit ihren Händen, die sie so hoch wie möglich hoben, wie lang ihre Ohren waren. Die andere Partei antwortete auf diesen Gesang: „Spione seid ihr.“ „Nein, ehrliche Leute,“ antworteten die Ersten. „Zeigt euer Handwerk!“ forderte die zweite Partei. Daraufhin führten erstere in stummen Bewegungen ein Handwerk vor, das sie unter sich ausgemacht hatten. Die Kinder der anderen Partei mussten dieses erraten. Sobald die richtige Bezeichnung erraten wurde, stürmten sie auf die anderen zu und versuchten sie abzuschlagen. Diese liefen jedoch hinter ihre Linie zurück. Wer vorher abgeschlagen wurde, musste sich in die gegnerische Partei einreihen. Nach diesem ersten Spielzug waren die Kinder der zweiten Gruppe an der Reihe, ihr Handwerk vorzuführen. Das Spiel währte solange, bis eine Gruppe aufgelöst war.

Blinde Kuh

Ein Kind spielte die blinde Kuh. Nachdem ihm die Augen verbunden waren, wurde es von einem anderen Mitspieler rundgedreht, bis es nicht mehr wusste, wo vorne und hinten war. Währenddessen führten beide folgendes Zwiegespräch:
Das drehende Kind: „Blinde Kuh,
jetzt gehst du in den Stall.“
Die blinde Kuh: „Was soll ich da?“
Das drehende Kind: „Was holen.“

Die blinde Kuh: „Was denn?“
Das drehende Kind: „Einen Löffel.“
Die blinde Kuh: „Wo ist er denn?“
Das drehende Kind: „Den musst du suchen.“

Während der letzten Antwort gab das drehende Kind der blinden Kuh noch einen kräftigen Schubs, und jetzt musste diese versuchen, eines der Kinder zu fangen, die um sie herumsprangen und riefen: „Fang mich doch!“. Das zuerst gefangene Kind war als nächstes die blinde Kuh.

Zum folgenden Reim waren weitere Einzelheiten nicht mehr zu klären.

Blinde Kuh,
wir führen dich
auf die grüne Wiese,
bei der Tant´ Luise.
Tant´ Luise ist nicht da,
ist wohl in Amerika.

Such- und Versteckspiele

Pfeil-Laufen

Die Hälfte der Kinder lief gemeinsam weg. Überall, wo sie die Laufrichtung änderten, etwa an Straßen- oder Hausecken, malten sie mit Kreide auf dem Asphalt oder in Schotterstraßen mit einem Stock einen Pfeil, der die neue Laufrichtung anzeigte. Die zweite Gruppe lief nach einigen Minuten hinterher. Sie musste versuchen, die erste Gruppe ausfindig zu machen und jedem Kind drei Schläge zu geben.

Pillere

Pillere war ein Versteckspiel. Das Kind, das suchen musste, stand mit dem Gesicht zu einem Tor oder einer Wand gewendet, hielt sich die Augen zu und rief, während die anderen sich versteckten, folgenden Spruch:

„Pille, Pille, Eckstein,
alles muss versteckt sein.
Hinter mir und vor mir,
neben mir da gilt es nicht.
Eins, zwei, drei ich komme.“

Jetzt begann es mit dem Suchen. Sobald es ein Kind entdeckt hatte, lief es zum Tor oder zur Wand, dem sogenannten Anschlag, zurück, schlug dreimal mit der Hand an und rief: „Eins, zwei, drei für Toni.“ Damit nannte es den Namen des entdeckten Kindes. Wer zuerst gefunden wurde, musste als nächster suchen. Das Spiel war aber erst beendet, wenn alle gefunden worden waren. Gelangte ein verstecktes Kind vor dem Suchenden an den Anschlag, klopfte es dreimal an und rief: „Eins, zwei, drei für mich.“

Statt des Anschlags waren auch zwei gekreuzte Hölzer, auf die sich das suchende Kind stellen musste, sehr beliebt. Gelangte hierhin ein verstecktes Kind zuerst, musste es mit dem Fuß

das Kreuz auseinandertreten, womit es frei wurde und sich erneut verstecken durfte.

Räuber und Standitz

Dies war eines der beliebtesten Spiele, an dem sich vor allem die Jungen beteiligten. Man benötigte hierzu möglichst viele Kinder, aus denen zwei Parteien, die Räuber und die Standitzen (Gendarme, vor dem Zweiten Weltkrieg Schandiz gesprochen) gewählt wurden. Die Auswahl erfolgte durch das sogenannte Ausklopfen. Ein Junge stellte sich, nach vorne gebeugt, vor eine Wand. Hinter ihm standen alle anderen. Einer klopfte ihm dreimal auf den Rücken und sagte dabei: „Dupp, dupp, dupp, was soll dieser Mann sein?“ Er zeigte auf irgendeinen Jungen. Das gebeugt stehende Kind antwortete, ohne zu wissen, auf wen die Wahl traf, ganz nach Belieben „Räuber“ oder „Standitz“. Es achtete jedoch darauf, dass am Ende des Auszählens die Größe beider Parteien in etwa ausgeglichen war.

Nun versteckten sich die „Räuber“ in den Ecken, Winkeln, „Nallen“ (schmale Brandgassen zwischen den Fachwerkhäusern), Scheunen und Häusern. Nach einer bestimmten Zeit, die durch Zählen, beispielsweise bis hundert, festgelegt wurde, begannen die „Standitzen“ mit dem Suchen. Jedem Räuber, den sie aufstöberten, gaben sie drei Schläge. Jetzt war auch er ein „Standitz“ und musste suchen helfen. Gelang es einem „Räuber“ aber, vorher zum Anschlag zurückzulaufen und dort dreimal anzuschlagen, dann war er frei. Der Anschlag befand sich dort, wo vorher ausgeklopft worden war. Waren alle „Räuber“ gefangen oder hatten sich befreit, so war das Spiel beendet. Manchmal dauerte das über eine Stunde, und immer wieder kam es vor, dass einige „Räuber“ nicht gefunden wurden.

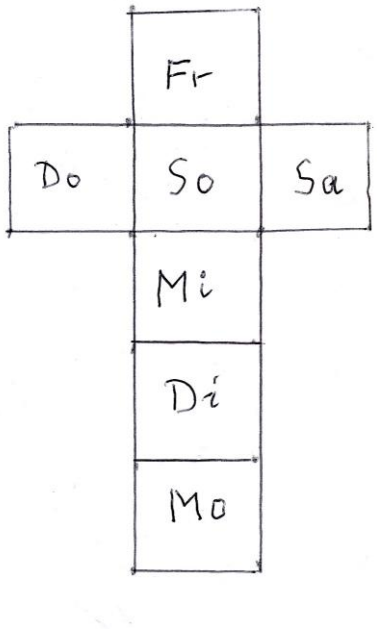
Herr Fischer, Herr Fischer, wie tief ist das Wasser?

Ein Kind, das den Fischer spielte, stand vor den anderen. Diese fragten: „Herr Fischer, Herr Fischer, wie tief ist das Wasser?“ Der Fischer antwortete (zum Beispiel): „Tausend Meter.“ Die nächste Frage der Kinder lautete: „Womit kommen wir rüber?“ Jetzt nannte der Fischer einen Gegenstand, wie zum Beispiel Glasscherbe, Hühnerfeder, Stein, Nagel oder Regenwurm. Er nannte etwas, was auf dem Spielfeld schwer zu finden war, denn jetzt begannen alle fieberhaft nach dem gewünschten Gegenstand zu suchen. Wer ihn als erster bringen konnte, hatte gewonnen und durfte den Fischer spielen.

Spring- und Hüpfspiele

Höppes

Ein sehr beliebtes Spiel, das vom Frühjahr bis zum Herbst auf den Straßen und Plätzen gespielt wurde, war „Höppes“. Man zeichnete mit Kreide ein Kreuz. Bei Lehmboden oder auf dem mit Sägemehl überstreuten Boden des



Hüpfkästchen

Holzlagerplatzes der Stellmacherei Schmitz ritzte man die Linien mit einem Stock ein. Die Felder eins bis sieben standen für die sieben Wochentage, wobei sieben der Sonntag war. Die Zahlen wurden übrigens nicht geschrieben, sie dienen auf der Zeichnung nur zur Erklärung.

Nun begann das erste Kind mit dem Spiel. Es warf eine Scherbe (Glas- oder Tonscherbe) in das erste Feld, auch Kästchen genannt. Gelang ihm der Wurf, und die Scherbe rutschte nicht aus dem Rechteck heraus und berührte auch keine Linie, so übersprang es auf einem Bein das erste Feld und hüpfte weiter bis Nummer sieben (Sonntag), wo es sich auf zwei Beinen etwas ausruhen durfte. Sodann hüpfte es durch Feld drei in Feld zwei, hob, auf einem Bein balancierend, die Scherbe auf und sprang über dieses Kästchen hinweg wieder nach draußen. Anschließend warf es die Scherbe in das zweite, dritte, vierte Feld und so weiter. Jedes Mal hüpfte es hinterher. Es durfte solange weiterspielen, wie ihm kein Fehler beim Werfen oder Springen, also Berühren oder Übertreten einer Linie, unterlief. Dann war das nächste Kind an der Reihe. Im weiteren Durchgang begann jedes Kind dort, wo ihm ein Fehler unterlaufen war. Wer zuerst fertig war, hatte gewonnen.

Diesem ersten Durchgang konnte man aber auch verschiedene andere folgen lassen, beispielsweise indem man die Scherbe auf den Schuh legte und damit durch die Kästchen hüpfte oder indem man mit verbundenen Augen von

Weitspringen auf dem Holzplatz an der Josefstraße, 1968

Kästchen zu Kästchen schritt. Hierbei durfte man in jedes Feld nur einen Fuß setzen. Bei jedem Schritt fragte dieses Kind dann die Umstehenden: „Bin ich?“ Es meinte: „Bin ich richtig gegangen?“ War das der Fall, antworteten all mit „ja“.

Himmel und Hölle

Anders als beim „Höppes“ spielte man „Himmel und Hölle“ mit einem runden Stein, der beim Hüpfen mit dem Sprungbein jeweils von Kästchen zu Kästchen gestoßen wurde. Der Stein durfte auch über mehrere Felder geschossen werden. Er durfte aber nicht auf einer Linie liegen bleiben oder nach draußen rollen. Auch durfte man beim Hüpfen die Striche nicht berühren. Machte jemand einen Fehler, war der nächste an der Reihe. Das Kästchen fünf war der Himmel. Hier durfte man sich auf beiden Füßen stehend ausruhen. Nummer sieben war die Hölle, die nicht betreten werden durfte, noch durfte der Stein dort liegenbleiben. Zum Abschluss musste der Stein durch

Feld acht nach draußen geschoben werden. Nach einem ersten Durchgang auf dem rechten Bein konnte man auch noch in einem zweiten Durchgang mit dem linken Bein hüpfen.

Mäusetwist

Dieses in den 1960er Jahren aufgekommene Spiel, das im Freien ebenso gut wie im Zimmer gespielt werden konnte, erfreute sich bis zuletzt unter den Mädchen großer Beliebtheit. Man benötigte ein etwa drei Meter langes Gummiband, das an den Enden zusammengeknotet wurde. Nun stellten sich zwei Kinder in das Band und spannten es; ein drittes Kind musste springen. Zur Not ließ sich, bei nur zwei anwesenden Mädchen, das Gummi auch zwischen zwei Stühlen zu einem Rechteck spannen, doch waren dann nicht alle Sprungkombinationen möglich.
Auch die Höhe des Fadens war unterschiedlich. Sie reicht vom Knöchel über das Knie bis zur Hüfte.
Ein Mädchen begann mit der vorher ausgemachten Sprungkombination. Wenn es einen Fehler machte, war das nächste Kind an der Reihe. Man kannte verschiedene Schwierigkeitsgrade, vom einfachen „Rein- und Rausspringen“ bis zu komplizierten Drehungen. Verschiedene Übungen trugen Namen wie „Siebengebirge“ (sieben verschiedene Sprünge, die jeweils siebenmal ausgeführt wurden) oder „Zitrone“ (das Gummiband war zu einem Strich gespannt. Bei jedem Sprung, abwechselnd mit geschlossenen und gespreizten Beinen, machte man eine Vierteldrehung). Dem Einfallsreichtum der Kinder waren keine Grenzen gesetzt.

Herr Kaiser, Herr Kaiser, wie weit darf ich reisen?

Zur Vorbereitung des Spieles zeichnete man mit Kreide auf dem Boden nebenstehende Felder. In die einzelnen Felder schrieb man die Namen von Ländern. Dann machten die Kinder bestimmte Zeichen unter sich aus, zum Beispiel Sonne, Mond, Sterne, Kreuz und Strichmännchen. Spielten viele Kinder mit, so nahm jedes Kind eine Zahl als Zeichen an. Anschließend stellte man sich, nachdem man die Reihenfolge ausgezählt hatte, nebeneinander vor den Kästchen auf. Nun fragte das erste Kind das letzte in der Reihe: „Herr Kaiser, Herr Kaiser, wie weit darf ich reisen?“ Das gefragte Kind nannte eines der aufgeschriebenen Länder, zum Beispiel: „Nach Österreich.“ In das entsprechende Feld warf das erste Kind seinen Stein. Blieb er im richtigen Kästchen liegen, so hüpfte das Kind auf einem Bein hinterher,

machte in einer Ecke sein Zeichen und blieb hier stehen. Nun war das zweite Kind an der Reihe. Traf jemand mit der Scherbe das gewünschte Kästchen nicht oder blieb sie auf einem Strich liegen, durfte es nicht in dieses Feld hüpfen, sondern das nächste Kind war an der Reihe. Standen schließlich alle Kinder in den Feldern, ging das Spiel in derselben Reihenfolge weiter, jetzt aber dadurch erschwert, dass man die Scherbe an den in den Kästchen stehenden Mitspielern vorbei oder über sie hinweg werfen musste, um das gewünschte Feld zu treffen. Das Kind, das als erstes in allen Kästchen sein Zeichen gemalt hatte, war Kaiser.

Länder ausrufen

Wie beim vorgenannten Spiel machte man auch hier bestimmte Zeichen unter sich aus. Dann wurden nebeneinander auf den Boden so viele Kästchen gezeichnet, wie Kinder mitspielten. In jedes Rechteck schrieb man einen Ländernamen. Nun nahm jedes Kind in seinem Feld Platz. Eines rief: „Ich rufe aus für (zum Beispiel) England." Zu Beginn seines Rufes liefen alle anderen davon. Dasjenige Kind jedoch, dessen Land genannt wurde, musste zurück in sein Land eilen und mit dem Ruf „Halt!" die anderen zum Stehen bringen. Anschließend musste es versuchen, mit drei Schritten einen Mitspieler zu erreichen. Schaffte es das, durfte es ihm zwei „Füßchen" Land abnehmen, das heißt, es stellte sich mit beiden Füßen nebeneinander in eine Ecke dessen Feldes und trennte die Fläche, die von den Schuhen bedeckt wurde, durch zwei Kreidestriche ab. Zur Kennzeichnung seines Besitzes malte es sein Zeichen hier hinein. Gelang es ihm nicht, mit drei Schritten ein anderes Kind zu erreichen, so durfte das Kind, auf das es zugesprungen war, ihm zwei „Füßchen" Land abnehmen. Nach einer gelungenen Aktion konnte man sich bereits verlorenes Land zurückholen. Musste man, um in drei Schritten ein Kind erreichen zu können, das Feld eines Nachbarn betreten, war man verpflichtet, ihm ein „Füßchen" Land abzutreten. Gewonnen hatte schließlich derjenige, der zu einem bestimmten Zeitpunkt das meiste Land besaß.

Krieg spielen

Dieses Spiel wurde von den Kindern gespielt, ohne sich Gedanken zu machen, was Krieg wirklich bedeutet. Man zeichnete auf den Boden einen Kreis von etwa drei Metern Durchmesser, teilte ihn je nach Anzahl der Teilnehmer in mehrere Felder und schrieb die Namen von Ländern hinein. In die

Mitte zeichnete man einen weiteren kleinen Kreis. Zum Abschluss der Vorbereitungen machten die Kinder, wie bei den vorhergehenden Spielen, bestimmte Zeichen unter sich aus.
Ein Kind, das beginnen durfte, sagte: „Ich erkläre den Krieg (zum Beispiel) Italien!“ Währenddessen liefen alle Kinder weg. Dasjenige jedoch, dessen Ländername genannt wurde, musste zurücklaufen, einen Fuß in den kleinen Kreis setzen und „stopp“ rufen. Sofort blieben alle anderen stehen. Mit drei Schritten versuchte das Kind jetzt, eines der ihm am nächsten stehenden Kinder zu erreichen. Gelang ihm das, durfte es ihm so viel Land abnehmen, wie der Abschnitt des kleinen Kreises in jedem Feld beinhaltete. Gelang es ihm nicht, das Kind zu erreichen, durfte dieses ihm die gleiche Fläche Land abnehmen. Zur Kennzeichnung des Besitzes malte man sein Zeichen in dieses neu gewonnene Land. Das ausrufende Kind konnte auch sich selbst den Krieg erklären. In diesem Fall mussten alle in die Mitte des Kreises eilen und je einen Fuß dorthin übereinander setzen. Demjenigen, der seinen Fuß zuletzt dorthin gesetzt hatte und der demzufolge zuoberst stand, durften alle anderen ein Stück Land abnehmen. Der nächste Ausrufer war immer derjenige, der gerade Land abgeben musste. Am Schluss des Spiels hatte der gewonnen, welcher das meiste Land besaß.

Bockspringen

Zu diesem Spiel benötigte man zwei Parteien von je vier bis fünf Spielern. Die erste Partei bildete den Bock. Dazu stellte sich ein Kind hin und hielt den Kopf eines zweiten Kindes, das sich nach vorne beugte, in beiden Händen vor seinem Bauch. Die weiteren Mitspieler reihten sich hinter dem gebeugten Kind auf, bückten sich ebenfalls nach vorne und hielten sich am Rücken des Vordermanns fest.
Jetzt begann das Spiel, indem der erste Spieler der anderen Partei mit Anlauf von hinten auf diesen Bock sprang. Er musste versuchen, möglichst weit vorne zu landen, damit die Kinder, die nacheinander ebenfalls mit gespreizten Beinen aufsprangen, alle Platz fanden, denn dann hatten sie gewonnen. Fanden nicht alle einen Platz, hatte die Partei, die den Bock stellte, den Sieg errungen.
Dieses Spiel, das oft in den Schulpausen gespielt wurde, sahen allerdings die Lehrpersonen nicht gern, da sie zu Recht befürchteten, die Kinder würden Schäden an der Wirbelsäule erleiden.

Schlag- und Kampfspiele

Reiterkampf

An diesem Spiel mussten mindestens vier Jungen teilnehmen. Waren es mehr, teilte man sich in zwei Parteien. Die jeweils kleineren Jungen setzten sich auf die Schultern der größeren. Nun versuchten die Reiter, sich gegenseitig „aus dem Sattel zu werfen".

Schinken klopfen

Ein Junge lehnte sich vornübergebeugt gegen eine Wand. Von den anderen Jungen, die hinter ihm standen, gab ihm einer einen Schlag auf den Hintern. Nun drehte der Geschlagene sich um und versuchte zu erraten, wer ihn geschlagen hatte. Gelang ihm das, musste der Erratene seine Stelle einnehmen, anderenfalls musste er weitere Schläge einstecken.

Hände klatschen

Zwei Kinder standen sich gegenüber. Eines hielt die gefalteten Hände nach vorne gestreckt. Das andere Kind versuchte, durch seitliche Schläge die Hände zu treffen, die das erste Kind jedes Mal schnell zurückzog. Das schlagende Kind durfte solange fortfahren, wie es die Hände des anderen traf. Verfehlte es sie, war das andere Kind dran. Nach einigen Minuten begannen sich die Handrücken des geschlagenen Kindes rot zu färben, und je öfter man getroffen wurde, desto mehr schmerzten die Hände.

Statt der ausgestreckten, gefalteten Hände konnte man auch nur den Zeige- und Mittelfinger ausstrecken, die dann durch einen Schlag von oben herab getroffen werden mussten.

Zwei Kinder standen sich gegenüber. Sie klatschten zuerst in die eigenen Hände, dann gegen die Hände des anderen, dann auf den Oberschenkel, dann überkreuz auf die Brust. Danach wieder von vorne. Dabei sangen sie: „Lampenputzer ist mein Vater im Berliner Stadttheater, seine Mutter, dessen Bruder ist ein ganz versoffenes Luder."

Der Kaiser schickt seine Soldaten aus

Die stärksten Jungen machten unter sich aus, welche beiden Jungen die Kaiser spielen sollten. Diese wählten anschließend aus der übrigen Jungenschar abwechselnd ihre Soldaten aus. Danach stellten sich die Jungen in zwei Reihen auf, etwa zehn Schritte voneinander entfernt. Sie hakten sich mit den Armen unter, um eine möglichst.feste Kette zu bilden. Die beiden Kaiser standen jeweils in der Mitte und ihnen zur Seite die stärkeren Jungen.

Einer der beiden Kaiser begann das Spiel, indem rief: „Der Kaiser schickt seine Soldaten aus. Er schickt … (Er nannte den Namen eines seiner Soldaten) zum Tor hinaus.“ Der genannte Spieler rannte nun mit Schwung gegen die gegnerische Reihe und versuchte, diese zu durchbrechen. Gelang es ihm, durfte er einen der beiden Soldaten, die an der Bresche standen, mit in seine Reihe nehmen. Blieb er jedoch hängen, musste er sich in die gegnerische Linie einreihen. War der Soldat mit einem Gefangenen zurückgekehrt, durfte der nächste vom Kaiser ausgeschickt werden. Blieb er aber hängen, so war das andere Lager an der Reihe. Stand zum Schluss ein Kaiser nur noch allein da, so rief er: „Der Kaiser schickt seine Soldaten aus. Er schickt sich selber zum Tor hinaus.“ Dann rannte er los. Gelang es ihm nicht, die Reihe zu durchbrechen, so hatte er verloren, und das Spiel war zu Ende. Durchbrach er jedoch die gegnerische Reihe, konnte er sich einen Soldaten von der Bruchstelle mitnehmen und den Kampf fortsetzen. Der Kaiser konnte auch schon während des Spieles sich selbst immer wieder hinausschicken. Er tat das dann, wenn er sah, dass seine Sache schlecht stand. Allerdings war es gefährlich, denn blieb er hängen, so hatte er verloren, gleichgültig, wie viele Soldaten er noch besaß.

Hahnenkampf

Zwei Kinder, die ihre Arme vor der Brust verschränkt hatten, hüpften auf einem Bein gegeneinander. Wer als erster das zweite Bein auf den Boden stellte oder umgeworfen wurde, hatte verloren.

Sing- und Sprechspiele

Macht auf das Tor

Dieses Spiel wurde in älterer Zeit „Zom Kruchten döresch“ genannt. Zwei Kinder standen sich mit dem Gesicht gegenüber, fassten sich an den Händen, hoben sie hoch und bildeten so ein Tor. Alle anderen zogen in einer langen Kette, die Hände jeweils auf die Schultern des Vordermanns gelegt, durch das Tor und sangen dabei:

Macht auf das Tor, macht auf das Tor,
es kommt ein gold´ner Wagen.
Wer sitzt darin? Wer sitzt darin?
Ein Mann mit gold´nen Haaren.
Was will er denn? Was will er denn?
Er will Charlotte haben.
Was hat Charlott´? Was hat Charlott´?
Charlotte hat gestohlen.
Was hat sie denn, was hat sie denn gestohlen?
Dem Kaiser seine Kronen.

Bei dem Wort „Kronen“ schloss sich plötzlich das Tor, so dass ein Kind aus

der Reihe zwischen den heruntergelassenen Armen eingefangen wurde. Es wurde nun von den beiden Türstehern gefragt, was es haben möchte, einen Apfel oder eine Kirsche. Je nachdem, was es antwortete, musste es sich hinter dem einen oder anderen Torsteher aufstellen.

Jetzt begann das Spiel wieder von neuem. Die Torsteher hatten vor dem Spiel die beiden Begriffe „Apfel“ und „Kirsche“ unter sich ausgemacht und hatten auch abgesprochen, welcher von diesen Tarnnamen für „Engelchen“ und welcher für „Teufelchen“ stehen sollte.

Hatten nun alle Mitspieler hinter den beiden Torstehern Platz genommen, gaben diese ihr Geheimnis preis und die anderen erfuhren, ob sie im zweiten Teil des Spieles als „Engelchen“ oder als „Teufelchen“ behandelt würden. Jetzt legten sich die „Engelchen“ nacheinander bäuchlings auf die geschlossenen Arme der beiden Torsteher und wurden von jenen hin und her geschaukelt. Dabei sangen diese:

„Die Engelchen werden geschaukelt,
gepaukelt auf Marias Schoß.
Die Kette reißet los.“

Sie ließen eine Hand los, so dass das „Engelchen“ mit den Füßen auf den Boden zu stehen kam.

„On kreien paar op die Dos.“

Dabei gaben sie ihm einen leichten Schlag auf den Hintern.

Waren alle „Engelchen“ geschaukelt und gepaukelt, kamen die „Teufelchen“ an die Reihe. Sie mussten sich einzeln zwischen die geschlossenen Arme der Torsteher stellen und wurden von diesen unter dem folgenden Gesang hin und her geschüttelt.

„Die Teufelchen werden gerumpelt,
gepumpelt auf Marias Schoß.
Die Kette reißet los.“

Sie ließen wieder eine Hand los und sprachen: „On kreien paar op die Dos.“

Dabei gaben sie dem „Teufelchen“ einen festen Schlag auf den Hintern.

Nach der Behandlung aller „Teufelchen“ war das Spiel zu Ende.

Klicker-, Klacker-Bürgerschule

Die Mädchen standen in einer Reihe. Eines stellte sich davor und begann das unten folgende Lied zu singen. Dort, wo im Text ein Name vorkam, setzte es den Familien- oder Vornamen des ihm gegenüberstehenden Mädchens ein und da, wo ein Jungenname einzusetzen war, nannte es den bekannten oder vermeintlichen Freund des Mädchens. Das war dann jedes Mal ein Grund zum Lachen, und der Schluss des Liedes ging nicht selten im allgemeinen Kichern unter. Je nach Lust

und Laune wurde das Lied vor jedem Mädchen in der Reihe wiederholt.

„Als ich noch zur Klicker-, Klacker-Bürgerschule ging,
war ich schon mit 13 Jahr´ ein ganz verliebtes Ding.
Eines Abends, als der Mond schien, zum Städtelein hinaus,
ein Schüler vom Gymnasium, der brachte mich nach Haus
und schenkte meiner Mutter den ersten Blumenstrauß.
Eines Abends, als der Mond schien über … (Familienname) Haus.
Darinnen wohnt ein Mädchen, die … (Vorname) ist genannt,
die hatte sich verlobt mit dem … (Vorname eines Jungen) an der Hand.
Der … (Vorname eines Jungen) hat geschrieben:
Ich liebe dich so sehr,
ich liebe keine and´re,
ich lieb dich immer mehr.“

Müller-Bahnhof

Statt des Liedes „Klicker-, Klacker-Bürgerschule“, das schon früher hier gesungen wurde, sang man zuletzt auch die folgenden Verse:

„Auf einem Müller-Bahnhof erste Lotterie stand die Fräulein … (Mädchenname) gepudert wie noch nie.
Sie wartet auf´nen Abschiedskuss,
den sie von dem … (Jungenname) haben muss,
für eine Mark und zehn.
Warum hast du geheiratet, warum hast du´s getan?
Eine Stube voller Kinder, ein besoffener Mann!“

Hexenfräulein

Ich bin ein Hexenfräulein
und habe Hexenschuh
und habe Hexensöckchen,
was sagt ihr denn dazu?
Mein Vater hat geschrieben,
ich soll gehorsam sein
und keinen anderen lieben
als nur den … (Vorname eines Jungen) ganz allein.
… (Mädchenname) fuhr zum ersten Mal
Mit der Bahn nach Neckartal.
Neckartal war wunderschön.
So was hat sie nie geseh´n.
Oh du mein Neckartal,
wann kommst du wieder?
Ja, wenn der Frühling kommt, dann bin ich wieder da,
oh ja!

Watt lögg-et su schön

Dieses urwüchsige Spiel „Was läutet es so schön“ gehört wohl zu den ältesten Spielen, die hier gespielt wurden. Anfang der 1970er Jahren war es den Kindern nicht mehr bekannt.
Zwischen einem Kind, das eine Frau spielte, und den anderen Kindern, die in einer Reihe davor standen, entspann sich folgendes Zwiegespräch. Die „Frau“ saß auf dem Boden, während die Kinder Bewegungen machten, als zögen sie an Glockenseilen.

Dazu sangen sie: Bimm-bamm, bimm-bamm, bimm-bamm.
Die Frau: Watt lögg-et su schön?
Die Kinder: Denge Mann es jestoreve.
Die Frau: Wer hät dat jedohn?
Die Kinder: Mir.
Die Frau: Joot mir ens e Eemesche-Wasse holle.
Die Kinder: Watt wells du met däm Wasse?
Die Frau: Die Mätze schliefe.
Die Kinder: Watt wels du met dä Mätze?
Die Frau: Dä kleene Kende de Hals afschnegge.
Bei diesem Satz sprang sie auf und rannte auf die Kinder zu, die mit Geschrei flüchteten. Wenn die Hexe ein Kind erwischte, tat sie so als würde sie es braten, kostete, ob das Kind schmeckte, biss ins Ohr oder in den Arm, mimte das Kauen, erläuterte wonach es schmeckte, zum Beispiel nach Spinat. Wenn es nicht schmeckte, durfte es wieder gehen. Danach spielte ein anderes Kind die Hexe.

Es waren mal ein Jüngling und ein Mädel

Die Kinder standen sich während des folgenden Liedes in zwei Reihen gegenüber und unterstrichen mit bestimmten Bewegungen den Text.

Es waren mal ein Jüngling und ein Mädel
die hatten einander so lieb, lieb, lieb.
Und da zog der Jüngling in die Ferne.
Da kam er wieder zurück, rück, rück.
Da gab er dem Mädel einen Kuss, Kuss, Kuss.
Den Kuss brauchst du mir nicht zu geben,
ich hab´ einen ander´n so lieb, lieb, lieb.
Da zog er das Messer aus der Scheide
und stach ihr mitten ins Herz, Herz, Herz
und begrub sie unter einer Eiche.
Und als er das feuerrote Blut sah, Blut sah,
da stach er sich selber ins Herz.
Da hockten die beiden zusammen.
Sie hockten ein ganzes Jahr.
Da kam eine feuerrote Taube.

Sie machte alles wieder gut, gut, gut.
Sie machte alles wieder gut.
Da wurde die Hochzeit gefeiert.
Sie feierten ein ganzes Jahr, Jahr, Jahr.
Sie feierten ein ganzes Jahr.

Ballspiele

Ein wichtiges Sielzeug für Jungen wie Mädchen war der Ball. Nach der Hausschlachtung wurde die getrocknete Schweinsblase aufgeblasen und ergab einen brauchbaren Ball. Lederbälle mit einer Gummiblase waren seltener. Wenn sie beschädigt waren, musste sie der Schuster reparieren. Es gab schließlich auch schon Gummibälle.

Teddybär

„Teddybär“ nannte man ein Ballspiel der Mädchen in den 1940er und 1950er Jahren. Während man den Ball gegen die Wand warf und immer wieder auffing, sang man:
Teddybär, Teddybär, dreh dich um!
Teddybär, Teddybär, zeig' ein Gruß!
Teddybär, Teddybär, zeig' dein Fuß!
Teddybär, Teddybär, mach' dich krumm!
Teddybär, Teddybär, wie alt bist du?
(Die genannten Bewegungen wurden dabei ausgeführt).

Brennball

Für dieses Spiel benötigte man acht Kinder. Auf dem Boden wurde ein großes Quadrat gezeichnet. Vier Spieler stellten sich jetzt außen an den Ecken auf und die übrigen innerhalb des Feldes. Ein Kind, das an der Ecke stand, warf den Ball in das Feld, möglichst an eine Stelle, wo keiner stand. Der Ball durfte auch aus dem Feld herausrollen. Sofort danach rannte es um das Quadrat herum, bis es wieder seinen Platz erreicht hatte. Gelang es ihm, wieder dorthin zu kommen, ohne von den Feldspielern, die inzwischen den Ball geholt hatten, abgeworfen zu werden, dann bekam es einen Punkt. Wurde es getroffen, erhielt es keinen. Jetzt folgten nacheinander die anderen Eckensteher. Anschließend wurden die Plätze gewechselt und diejenigen, die bisher im Feld standen, stellten sich jetzt an den Ecken auf. Diejenige Partei gewann, die am Schluss die meisten Punkte hatte.

Völkerball

Auf dem Boden wurden zwei nebeneinander liegende Rechtecke gezeichnet. Die Größe richtete sich nach dem Alter der Kinder und dem Ball, mit dem das Spiel gespielt wurde. Nahm man einen schweren Medizinball (nur in den Schulpausen), waren die Felder kleiner

als bei Verwendung eines Gummiballs. Nun bildete man zwei Parteien, die jeweils in einem Feld Platz nahmen. Das wurfstärkste Kind von jeder Gruppe stellte sich jedoch hinter die Außenlinie des gegnerischen Feldes. Zwischen diesem einzeln stehenden Kind und seinen eigenen Mitspielern lag also das gegnerische Feld.
Eine Gruppe begann jetzt. Zuerst wurde der Ball dreimal über die Köpfe der im gegnerischen Feld stehenden Kinder hinweg geworfen. Dann versuchte man, durch gezielte Würfe eines der Kinder zu treffen. Gelang dies, und fiel der Ball danach auf den Boden, so war der Getroffene „ab" und musste das Feld verlassen. Es konnten auch mehrere gleichzeitig abgeworfen werden. Sie alle nahmen rund um das Feld Platz und halfen beim Abwerfen der Gegner. Fingen die Feldspieler den Ball, dann begannen sie ihrerseits die Jagd auf die Kinder der anderen Gruppe. Waren von einer Partei alle einschließlich des zuerst draußen stehenden Kindes, das zuletzt auch ins Feld musste, abgeworfen worden, so hatte sie verloren.

Pröbchen

Dieses Geschicklichkeitsspiel war 1975 schon gänzlich in Vergessenheit geraten. Es wurde von zwei oder mehreren Mädchen gespielt. Ein Gummiball wurde auf eine bestimmte Weise gegen eine Wand geworfen oder geschlagen. Die Reihenfolge der zehn Übungen sah etwa wie folgt aus:

1. Händchen oben: Der Ball wurde mit der aufrecht gehaltenen flachen Hand zehnmal gegen die Wand geschlagen.
2. Händchen unten: neunmal von unten mit der flachen Hand.
3. Doppelhand: achtmal mit übereinander gehaltenen offenen Händen.
4. Fäustchen: siebenmal mit der Faust.
5. Doppelfaust: sechsmal mit ineinander verschränkten Händen.
6. Ärmchen: fünfmal mit dem Oberarm.
7. Pückelchen: viermal mit der rechten Hand vom Rücken her über die linke Schulter geworfen.
8. Köpfchen. dreimal mit dem Kopf.
9. Kniechen: zweimal mit dem Knie.
10. Einmal unter einem angehobenen Bein her geworfen.

Beim zweiten Durchgang spielte man die erste Übung nur neunmal, die zweite achtmal und so weiter. So fiel die zehnte Übung weg. Bei allen weiteren Durchgängen begann man die erste Übung jeweils mit der nächst niederen Anzahl. Zuletzt wurde die erste Übung nur einmal gespielt.

Man konnte dann wieder von vorne anfangen, aber jetzt mit links. Beging ein Mädchen einen Fehler, war das nächste an der Reihe. Wer zuerst fertig war, hatte gewonnen.

Eier legen

Die Mädchen standen einige Schritte von einer Wand entfernt und warfen nacheinander einen Ball gegen diese. Der von hier abgeprallte Ball musste, nachdem er auf den Boden getroffen war, mit gegrätschten Beinen übersprungen werden. Wer dies als erster nicht schaffte, musste in den Kerker, das heißt, er musste sich mit dem Rücken zur Wand stellen. Das nächste Mädchen warf nun den Ball viermal über den Kopf dieses Kindes gegen die Wand und rief beim ersten Wurf den Vornamen des Kindes im Kerker, beispielsweise „Elke", beim zweiten Wurf „im Kerker", beim dritten „kommt wieder" und beim vierten „zurück". Beim letzteren Wurf musste sich das werfende Kind nach dem Abwurf schnell um die eigene Achse drehen und dann den zurückspringenden Ball auffangen. Beim fünften Wurf musste es, wie am Anfang des Spiels, mit gespreizten Beinen über den zurückprallenden Ball springen. Das nannte man „ein Ei legen". Wer alle diese Würfe nicht ordnungsgemäß durchführte, musste zum ersten Kind in den Kerker. Standen schließlich alle Kinder außer einem im Kerker, konnte dieses übriggebliebene Kind eines nach dem anderen wieder erlösen, indem es mit Nennung der Namen die Wurfkombinationen so oft wiederholte, wie Kinder im Kerker waren.

Eins, zwei, drei, wer hat den Ball?

Mehrere Kinder standen in einer Reihe und einige Schritte davor ein weiteres Kind, das den anderen den Rücken zuwandte. Es warf rücklings einen Ball, den eines der Kinder aus der Reihe auffangen und hinter seinem Rücken verstecken musste. Ein anderes Kind rief jetzt: „Eins, zwei, drei, wer hat den Ball?" Danach drehte sich der Werfer um und versuchte zu erraten, wer den Ball hatte. Schaffte er das, so musste jetzt das Kind, das den Ball hatte, werfen. Erriet der Werfer es nicht, war er noch einmal an der Reihe.

Balla, Balla

Balla, Balla, sag mir doch, wieviel Jahre leb ich noch, 1, 2, 3 und so weiter. Bei jedem Wort wurde der Ball auf den Boden getitscht, auch anschließend bei jeder Zahl. Wer es am längstens schaffte, ohne dass der Ball wegsprang, hatte gewonnen.

Beim Klickern in Bachem an der Ahr, 1971 fotografiert von Hans-Jürgen Vollrath

Klickerspiele

Einfache Klicker waren aus Ton. Größere aus Glas mit spiralförmigen Einschlüssen waren teuer. Vor dem Zweiten Weltkrieg spielte man noch mit Gelenk-Knöchelchen, die jedes Jahr mit dem Schlachten eines Schweins anfielen.

Schlippere

Die Jungen knieten auf dem Boden rund um ein kleines Loch, das sogenannte „Küelsche“. Am besten eignete sich zu diesem Spiel festgestampfter Lehmboden, in den man mit dem Schuhabsatz durch Drehen eine runde

Vertiefung bohrte. Dann zog man zwei drei Schritte entfernt eine Abwurflinie. Von dort begann nun ein Junge eine abgezählte Menge „Mörbele“ (Klicker) in Richtung auf das Loch zu rollen mit dem Ziel, möglichst viele hinein zu bringen. Anschließend war der nächste mit der gleichen Menge Klicker an der Reihe. Wem es gelang, die meisten Klicker in die Kuhle zu werfen, der hatte gewonnen.

Auf Böckchen werfen

Aus vier Klickern, drei unten und einer in der Mitte oben drauf, wurde ein sogenanntes „Böckchen“ aufgebaut. Alle Kinder standen oder knieten in gleichem Abstand davon entfernt und versuchten mit Klickern dieses Böckchen zu treffen. Wem es gelang, hatte gewonnen.

Paar oder Unpaar

Zwei Spieler standen sich gegenüber. Einer nahm eine Anzahl „Mörbele“ oder Bohnen in eine Hand, streckte sie vor und fragte den anderen: „Paar oder Unpaar?“ Der Gefragte musste nun erraten, ob die in der geschlossenen Hand befindliche Zahl der Klicker oder Bohnen gerade oder ungerade war. Erriet er es, bekam er sie, anderenfalls musste er dem anderen die gleiche Anzahl Klicker geben.
Dieses Spiel konnte auch auf andere Weise gespielt werden. Die beiden Spieler machten unter sich die Begriffe „Paar“ und „Unpaar“ aus. Jetzt nahm einer eine Hand voll Klicker und warf sie in Richtung Kühlchen. Je nachdem, ob die Zahl der dort liegengebliebenen Klicker gerade oder ungerade war, hatte der eine oder der andere gewonnen. Er bekam alle geworfenen Klicker. In älterer Zeit nannte man das Spiel „jeraat ode Onzaal“.

Sonstige Spiele im Freien

Figuren werfen

Ein Kind spielte den Werfer. Es fasste ein Kind nach dem anderen an einem Arm und schleuderte es weg. Die weggeschleuderten Kinder mussten, nachdem sie sich wieder gefangen hatten, stehend oder liegend eine möglichst komische Figur abgeben und das Gesicht zu einer Grimasse verziehen. Am Schluss urteilte das werfende Kind darüber, welches der rundherum zu Statuen erstarrten Kinder die beste Figur darstellte. Dieses durfte jetzt die Kinder wegschleudern.

Finger-Faden-Spiele

Man nahm einen etwa 50 cm langen Faden und band ihn an den Enden zusammen. Ein Mädchen schlang den zusammengeknüpften Faden um beide Hände. Ein anderes griff mit beiden Händen den Faden auf, schlang ihn um verschiedene Finger. Dann hob das andere Kind wieder ab und so fort. Man konnte das Spiel auch allein spielen. Die entstandenen Figuren hießen „Brücke“, „Kaiser-Wilhelm-Krone“ und so weiter.

Räuchern

Manchen Ärger gab es immer wieder, wenn die Jungen „räucherten“. Aus einer Konservendose fertigte man ein Rauchfass, indem man mit Nägeln Löcher in den Boden stach und oben einen Draht zum Tragen befestigte. In die Büchse legte man glühende Kohlen und darauf Baumrinde mit anklebendem Harz, die man sich aus dem Wald geholt hatte. Wenn man jetzt die Büchse rundschleuderte, quoll unten Qualm hervor. Da nie in Junge allein sich ein Räucherfass bastelte, sondern alle dies gleichzeitig taten, zogen dichte Rauchschwaden durch die Straßen, wenn sie gemeinsam ihre Rauchfässer schwenkten. Manchen Nachbarn war dieser beißende Qualm ein Ärgernis, und sie verjagten die Jungen. Auch die Eltern sahen dieses feuergefährliche Spiel nicht gerne.

Windvögel fliegen lassen

Alljährlich, wenn im Herbst die Felder abgeerntet waren, bastelten die Jungen aus Papier und Holzleisten vier- oder sechseckige „Windvögel“ (Drachen). Es gehörte schon eine gewisse Erfahrung und Geschick dazu, das richtige Verhältnis und die Stärke von Papier, Lätzchen, Schwanz und Kordel aufeinander abzustimmen. Einige bastelten bis zu einem Meter große Drachen, die man mit Strohkordel, wie sie beim Strohpressen Verwendung fand, steigen ließ. Bei günstigem Wind ließ man die Windvögel manchmal irgendwo angebunden, die ganze Nacht hindurch am Himmel stehen. Gelegentlich schickte man „Briefe“ entlang der Schnur hoch (de Kuat erop e Breefje schecke). Es waren Papierstücke, die man bis zur Mitte einriss, dann auf die Schnur steckte und den Riss mit Speichel verklebte. Sie wurden vom Wind hochgetrieben.

Anfang der 1970er Jahren sah man kaum noch selbstgebastelte Windvögel. Man kaufte sich jetzt Drachen, die mit durchsichtiger Plastikfolie bespannt waren. Aufgedruckt war ein Greifvogel. Ließ man diesen Drachen steigen, glaubte man auf den ersten,

Blick tatsächlich, ein Raubvogel zöge oben seine Bahnen. Die Flugeigenschaften dieser meist kleinen Drachen waren jedoch nicht so gut, wie die der selbstgebastelten. Dafür waren sie aber unempfindlicher und zerrissen nicht so leicht.

Den Dillendopp schlagen

Den „Dillendopp schlagen" nennt man in der Mundart „de Dopp schmecke". Bei meiner Erfassung der Spiele 1975 sah man dieses Spiel seit vielen Jahren nicht mehr auf den Straßen. Was man zu der Zeit als Kreisel kaufen konnte, gab es früher auch schon, wenn auch seltener. Man nannte ihn wegen des heulenden Tones, den er beim Drehen hervorbrachte, „Hüeldopp". Es gab auch Dillendopps zu kaufen, die man mit einem Schlüssel aufziehen konnte und die sich dann selbständig in Drehung versetzten.

Die gewöhnlichen Dillendopps wurden von einem Gesellen in der Stellmacherei Schmitz zu Oeverich hergestellt. Später kaufte man sie. Den Pechfaden für die „Schmeck" (Peitsche) erhielt man von der Sattlerei Schaaf in der Josefstraße.

Um den Dillendopp tanzen zu lassen, umwickelte man ihn mit der Kordel, setzte ihn auf den Boden und brachte ihn durch schnelles Wegziehen der Peitsche in Drehung. Dann schlug man auf ihn ein, so dass er sich immer weiterdrehte.

Man benötigte für dieses Spiel eine glatte Fläche, und die gab es in Oeverich nur auf der Hauptstraße, die als einzige Straße geteert war. Dort wurde man selten von Autos gestört, denn es gab in Oeverich bis Ende der 1950er Jahre nur eine Handvoll Autos. In den umliegenden Dörfern war es ähnlich.

Den Reifen schlagen

Diese ehedem sehr beliebte Beschäftigung war 1975 schon ganz in Vergessenheit geraten. Man nannte sie „de Reet jaare" (den Reifen jagen). Der Reifen wurde vom Schmied hergestellt. Später waren es auch ausgediente Fahrradfelgen. Man trieb den Reifen mit einem Stock vor sich her. Durch seitliches Schleifen konnte man die Laufrichtung ändern. Mitunter fasste man den Reifen, hob ihn über den Kopf und schleuderte ihn mit Wucht über die Straße.

Schießen

Pistolen, Gewehre und Schießgeräte übten auf die Jungen eine eigentümliche Anziehungskraft aus. Zwar besaßen einige Jungen Korkpistolen, in die

man einen mit Pulver gefüllten Korken steckte, der beim Abdrücken unter lautem Knall wegflog, aber ansonsten spielte man mehr mit der „Flitsch“ (Steinschleuder), dem „Flitscheboore“ (Bogen), der Knallpistole und dem Blasrohr.

Die „Flitsch“ wurde aus einer Astgabel, „Stipp“ genannt, zwei Gummistreifen und einem Stück Leder zum Aufnehmen des Steins hergestellt. Sie war ein gefährliches Spielzeug, und die Eltern sahen es gar nicht gern, wenn die Jungen damit spielten. Man schoss auf aufgestellte Flaschen, verbotenerweise auf die Porzellan-Isolierungen an den Elektroleitungen, „Tässchen“ genannt, aber auch auf Spatzen. Letztere traf man aber nie. Ende der 1950er Jahre wurden sie immer weniger gebaut, da zu jener Zeit die Luftgewehre aufkamen. Es wurde geradezu ein Sport daraus gemacht, mit den Gewehren durchs Dorf zu pirschen und die Spatzen zu erlegen. Das ließ in den 1970er Jahren nach, weil besonders Zugezogene sich darüber beschwerten und sogar die Polizei einschritt. Grundsätzlich sahen die Dorfbewohner die Vernichtung von Spatzen, die es in Scharen gab, nicht ungern, da sie als Schädlinge in der Landwirtschaft galten.

Jedes Jahr bastelte man auch Pfeil und Bogen. Zuletzt wurden sie nicht mehr selbst hergestellt, sondern gekauft.

Die sogenannten Knallpistolen oder Knallbüchsen wurden aus den Ästen des Holunderbusches angefertigt. Man schnitt sich einen Ast auf eine Länge von etwa 20 Zentimeter und gewann durch Entfernen des Marks eine Röhre. In die vordere und hintere Öffnung steckte man eine Schlehe hinein und stieß mit einem Stößer die hintere Schlehe nach vorne. Die im Rohr zusammengepresste Luft trieb dann unter einem Knall die vordere Schlehe hinaus.

Leichter herzustellen war das Blasrohr, wozu man die bereits hohlen Stängel des Bärenklaus verwendete. Zum Schießen nahm man den Mund voll unreifer Holunderbeeren und blies eine nach der anderen durch das Rohr.

Spiele im Zimmer

Riechen

Ein Kind wurde vor die Tür geschickt. Nun versteckten die anderen irgendwo im Zimmer einen kleinen Gegenstand. Anschließend kam das Kind wieder herein und musste diesen finden. Durch Zurufe wie eiskalt, kalt, lauwarm, heiß und so weiter versuchte man, ihm zu helfen. Je näher es dem Gegenstand kam, desto „heißer“ wurde es und je größer der Abstand desto „kälter“ war es.

Eine Zahl raten

Die Kinder saßen im Zimmer. Ein Kind erklärte, es könne eine Zahl erraten, die während seiner Abwesenheit genannt werde. Um das zu beweisen, verließ es das Zimmer. Eines von den übrigen Kindern flüsterte nun eine Zahl. Anschließend rief man das hinausgegangene Kind wieder herein. Dieses betastete jetzt nacheinander die Backen aller anwesenden Kinder. War es damit fertig, nannte es zur allgemeinen Verblüffung die richtige Zahl. Auch bei mehreren Wiederholungen unterlief ihm kein Fehler. Die Erklärung für diese scheinbar hellseherische Fähigkeit ist ganz einfach. Das Kind, das sich freiwillig zum Raten meldete, und ein anderes unter den Kindern kannten einen Trick. Letzteres Kind bewegte dann, wenn seine Backen befühlt wurden, so oft den Unterkiefer rauf und runter, wie es nötig war, um die genannte Zahl zu ermitteln. Diese regelmäßigen Bewegungen kann man beim Betasten sehr gut feststellen. Um Zählfehler zu vermeiden, war es gut, die Zahlen, die erraten werden sollten, auf die Ziffern von eins bis zehn zu beschränken. Das Spiel konnte natürlich nur solange gespielt werden, wie die Kinder diesen Trick nicht kannten.

Einen Stuhl erraten

Dieses Spiel ist dem Erraten von Zahlen sehr ähnlich. Auch hier war es wichtig, dass nur zwei oder doch nur wenige die Hintergründe kannten. Mitten im Raum standen drei Stühle, und derjenige, der draußen war, musste raten, auf welchem Stuhl sich während seiner Abwesenheit jemand gesetzt hatte. Die Lösung wurde hier durch die Wortwahl beim Hereinrufen gegeben. Rief das eingeweihte Kind, das auch die Leitung des Spiels übernommen hatte, „komm“, so war der erste Stuhl zu erraten. Rief es aber „komm herein“, war es der zweite, und bei den Worten „du darfst hereinkommen“ war der dritte Stuhl der richtige.

Lirum, larum, Löffelstiel

Ein einfaches Spiel, bei dem es wie beim Erraten einer Zahl oder des richtigen Stuhls darauf ankam, dass man es nur mit Kindern spielen konnte, die es noch nicht kannten. Die Kinder standen oder saßen nebeneinander. Das erste Kind schwenkte einen Kochlöffel hin und her und sprach dabei: „Lirum larum, Löffelstiel, wer dies nicht kann, der kann nicht viel.“ Dann gab es den Löffel mit dem Wörtchen „so“ an ein Kind weiter. Das Kind machte es ebenso, und schließlich gelangte der

Löffel an das oder bei mehreren Mitspielern an eines der Kinder, die das Spiel noch nicht gespielt hatten. Es sagte nun ebenfalls den Spruch auf und vollführte dabei die vorher beobachteten Bewegungen. Gab es den Löffel weiter, so wurde es belehrt, dass es etwas falsch gemacht hatte. Was jedoch falsch war, verriet man ihm nicht. Es kam jedoch nicht so leicht darauf, was es falsch gemacht hatte, da es sein Augenmerk auf die Bewegungen des Löffels und den dabei gesprochenen Text gerichtet hatte, jedoch nicht bedachte, dass das Wörtchen „so" bei der Weitergabe des Löffels entscheidend war.

Ausklopfen

Dieses Spiel wurde an einem Tisch im Zimmer gespielt. Jeder der Mitspieler musste ein Pfand, zum Beispiel einen Pfennig, einen Knopf, ein Taschentuch oder eine Haarnadel, auf den Tisch legen. Jetzt wurden zwei Kinder bestimmt, die das Spiel durchführten. Das erste hielt sich die Augen zu und legte den Kopf auf den Tisch. Das zweite nahm ein Pfand in die Hand und fragte; „Was soll der tun, dem dieses Pfand gehört?" Das erste Kind nannte jetzt die Bedingung, die der Besitzer des Pfandes erfüllen musste, um dieses zurückzuerlangen. Solche Forderungen waren zum Beispiel:

1. Den Ofen anbeten. Dabei musste man sich vor den Ofen knien und sagen: „Lieber Ofen, ich bet´dich an, du brauchst Kohlen und ich ´nen Mann!" War das Kind ein Junge sagte er „Frau" statt „Mann".
2. Ein Stück Holz oder Brikett reinholen.
3. Reisig brechen. Früher lagen die Reisigbündel, Schanzen genannt, in großen Mengen zur Feuerung bereit.
4. Die Straße kehren.
5. Rüben in der Schnitzelmaschine zerkleinern.
6. Wasser an der Pumpe holen.

Da manche Forderung unangenehm oder schwierig war, versuchte sich der eine oder andere vor der Ausführung zu drücken, zumal wenn das von ihm abgegebene Pfand wertlos war und er den Verlust leicht verschmerzen konnte. Dem versuchte der Ausrufer vorzubeugen, indem er hin und wieder zur Sicherung ein weiteres wertvolles Pfand, zum Beispiel einen Schuh, einzog. Das Spiel wurde jeweils erst dann fortgesetzt, wenn die Forderung erfüllt war. Es war beendet, wenn alle Pfänder eingelöst waren.

Alle Vögel fliegen hoch

Die Kinder saßen am Tisch und trommelten mit den Fingern auf den Rand

des Tisches. Ein Kind trug vor: „Alle Vögel fliegen hoch, alle Vögel fliegen.“ Dann stoppte es kurz und nannte dann zum Beispiel „die Schwalbe“. Alle Kinder mussten nun die Hände hochheben. Wer es nicht tat, musste ein Pfand geben. Ebenso musste das Kind ein Pfand geben, welches die Hände hochgehoben hatte bei einem Tier, das nicht fliegen konnte.

Stadt, Land, Fluss, Berg

Jedes Kind hatte ein Blatt Papier vor sich liegen, auf dem verschiedene Spalten eingezeichnet waren. In diese waren zum Beispiel eingetragen: Stadt, Land, Fluss, Blume, Beruf, Vorname.

Nun begann ein Kind leise das Alphabet aufzusagen, ohne dass die anderen es hören konnten. Nach kurzer Zeit sagte ein anderes Kind: „Stopp.“ Das erste Kind sagte, bis zu welchem Buchstaben es gekommen war. Nun mussten alle Spieler für jede Spalte ein Wort eintragen, das mit diesem Buchstaben begann. Sobald jemand in allen Spalten ein Wort eingetragen hatte, rief er „Stopp“, und alle anderen mussten aufhören zu schreiben. Jetzt sagte jeder, was er in den Spalten eingetragen hatte. Wenn jemand ein Wort in einer Spalte hatte, das sonst keiner hatte, bekam er zehn Punkte. Hatten zwei oder mehrere das gleiche Wort vermerkt, bekamen sie fünf Punkte. Hatte jemand in einer Spalte ein Wort eingesetzt, für die sonst keiner ein Wort gefunden hatte, bekam er zwanzig Punkte. Zum Schluss wurden alle Punkte in der letzten Spalte zusammengezählt. Wer die meisten Punkte hatte, der hatte gewonnen.

Schlapp hat den Hut verloren

Die Kinder saßen im Kreis. Jedes bekam eine Zahl zugewiesen. Ein Kind, beispielsweise dasjenige mit der Zahl fünf, begann: „Schlapp hat den Hut verloren, fünf hat ihn nicht, drei hat ihn.“ Das Kind, das die drei trug, musste sogleich fortfahren: „Drei hat ihn nicht, acht (zum Beispiel) hat ihn.“ Zögerte jemand, dessen Zahl genannt wurde, im Text fortzufahren, so musste er ein Pfand abgeben. Diese Pfänder wurden am Ende des Spiels in dem unten genannten Pfänderspiel ausgeklopft.

Fuddele

An Kartenspielen waren bei den Kindern rund zehn bekannt. Als die Zigaretten sich immer mehr verbreiteten, spielte man auch gern mit den ausgeschnittenen Vorder- und Rückseiten der Zigarettenschachteln. Achtlos weggeworfene leere Schachteln fand man

überall, auch immer in den Straßengräben entlang des Schulwegs nach Leimersdorf. In den 1960er Jahren kamen dann verschiedene Quartettspiele auf.

„Fuddele“ war ein einfaches aber reizvolles Kartenspiel. Die 32 Spielkarten wurden unter die Mitspieler verteilt, die letzte Karte wurde jedoch offen auf den Tisch gelegt. Sie bestimmte die Farbe, die gespielt werden musste. Einer nach dem anderen legte nun reihum verdeckt je eine Karte auf diese. Das war natürlich nicht immer möglich, da man nicht nur Karten dieser Farbe auf der Hand hielt. Deshalb musste man falschspielen (fuddele). Glaubte ein Spieler in der Runde, dass ein anderer die falsche Farbe abgelegt hatte, so rief er „Stopp!“ Die oberste Karte wurde nun aufgedeckt. Hatte sie die falsche Farbe, musste derjenige, der sie gelegt hatte, den ganzen Kartenstoß an sich nehmen. Trug sie jedoch die richtige Farbe, erhielt ihn derjenige, der sie reklamiert hatte. Gewonnen hatte am Ende, wer zuerst alle Karten abgelegt hatte.

Türmchen bauen

Anfang der 1970er Jahre bürgerte es sich bei den Kindern ein, mit Freunden und Nachbarskindern den Geburtstag zu feiern. Bei diesen Feiern wurden allerlei Gesellschaftsspiele gespielt, so zum Beispiel das Türmchen bauen. Auf dem Tisch wurde ein Turm aus Schokoladentafeln, Plätzchen, Lutschern und so weiter erbaut. Um den Reiz des Spiels zu erhöhen, legte man zwischen die einzelnen Teile je eine Spielkarte. Nun begann man zu würfeln. Wer eine sechs warf, durfte das oberste Teil des Turmes nehmen. Das Spiel ging so lange, bis alles verteilt war. Warf jemand eine Sechs und oben lag eine Spielkarte, so hatte er Pech gehabt, denn er durfte sich diese zwar nehmen, musste sie aber nach Ende des Spiels zurückgeben. Stieß jemand beim Abnehmen seines Gewinns den Turm um, musste er ihn wieder aufbauen und sein gewonnenes Teil wieder oben drauf legen.

Mein Vater hat ein Schwein geschlachtet

Die Kinder saßen nebeneinander auf einer Bank oder auf Stühlen. Vor ihnen stand ein Kind, das fragen durfte. Das erste Kind in der Reihe begann das Spiel, indem es sagte: „Mein Vater hat ein Schwein geschlachtet.“ Das Kind vor der Reihe fragte darauf: „Was möchtest du davon haben?“ Die Antwort lautete: Speck, Knochen, Fett, Ohr, Ringelschwänzchen oder ähnlich. Jetzt stellte das Kind vor der Reihe verschiedene Fragen, beispielsweise: Wie

heißt deine Mutter? Wie heißt dein Vater? Wie heißt deine Schwester? und so weiter. Als Antwort war jedes Mal das Teil zu nennen, das man vom Schwein haben wollte. Lachte jemand bei der Antwort, musste er ein Pfand abgeben, und der nächste war an der Reihe.
Das Spiel endete mit der Pfandverlosung, dem sogenannten Tupfkasten. Ein Kind hielt sich die Augen zu und legte seinen Kopf auf den Tisch. Ein anderes klopfte ihm dreimal auf den Rücken und sprach dabei: „Tupf, tupf, tupf, was soll der tun, dem dieses Pfand gehört?“

Stoppessen

Dieses Spiel wurde gespielt, wenn die Kinder gemeinsam am Tisch beim Pudding- oder Kuchenessen saßen. Plötzlich rief ein Kind: „Stopp!“ Sofort mussten alle in ihren Bewegungen innehalten. Wer als erster wackelte, musste ein Pfand geben. Zum Abschluss folgte wie beim vorigen Spiel wieder der Tupfkasten.
Zum Schluss sei noch erwähnt, dass drinnen wie draußen Rollenspiele beliebt waren, wie Doktor, Vater, Mutter und Kind, Schule und Verkaufen.

Neckspiele und Neckereien

Den Jungen bereitete es ein höllisches Vergnügen, die Mädchen zu ärgern. Sie pulten beispielsweise die Hagebuttensamen aus den Hagebuttenkapseln und steckten sie ihnen hinten in den Halsausschnitt des Kleides. Die Kerne lösten auf der Haut einen Juckreiz aus. In den 1960er Jahren gab es „Juckpulver“ zu kaufen, das den gleichen Effekt hatte. Wenn die großen und kleinen Kletten gereift waren, pflückten die Jungen sie und warfen sie den Mädchen in die Haare, wo sie sich verfingen und nur mühsam zu entfernen waren. In den 1970er Jahren wuchs diese Pflanze im Ortsbereich Oeverich nicht mehr. Weniger schön war auch, sich mit abgerissenen Brennnesseln nachzulaufen und versuchen sich gegenseitig zu verbrennen. Eine andere Unart der Jungen war, dass sie vorbeigehenden Mädchen die Röcke hochwarfen und dabei riefen: „Die Fahne hoch, der Kaiser kommt.“
Eine Unart war auch, einem anderen Kind von hinten in die Kniekehlen zu stoßen. Ich glaube, das nannte man „Bohnen setzen“.

Den Kölner Dom zeigen

Ein größeres Kind fragte ein viel kleineres, das dieses Spiel noch nicht kannte: „Soll ich dir den Kölner Dom zeigen?“ Wurde die Frage bejaht, so drehte das fragende Kind das andere in eine bestimmte Richtung und zeigte

ihm, wohin es sehen musste. Dann packte es von hinten mit beiden Händen dessen Kopf und hob das ahnungslose Kind etwas hoch. Dabei fragte es: „Siehst du ihn?“ Natürlich sah es ihn nicht. Aber vor Schmerz schrie es auf.

Plumps durch

Dieses und die folgenden Spiele bis „Pfennig-Blasen“ wurden im Zimmer gespielt. Sie konnten nur mit einem Kind gespielt werden, dem das Spiel fremd war. Das Spiel „Plumps durch“, zu dem drei Stühle nebeneinandergestellt wurden, über deren Sitzflächen man eine Decke legte, wurde verschieden gespielt. Es lief aber immer darauf hinaus, dass man den mittleren Stuhl unbemerkt wegnahm, und der ahnungslose Mitspieler beim Versuch, sich auf diese Stelle der Decke zu setzen, auf den Boden plumpste. Manchmal stellte man auch noch eine Schüssel Wasser unter diesen Sitzplatz, in die der Gefoppte dann hineinfiel.

Mehl schneiden

Ein Teller wurde mit Mehl gefüllt und in die Mitte auf das Mehl ein Stück Schokolade gelegt. Nacheinander schnitten jetzt die Mitspieler Streifen von diesem Mehl ab und schoben das abgeschnittene Mehl zur Seite. Derjenige, bei dessen Schnitt schließlich das Stück Schokolade auf den Tellerboden rutschte, musste es mit dem Mund aufheben. Wie beim Pfennig-Blasen (siehe nachfolgend) blieb dabei das Mehl in seinem Gesicht kleben. Darüber wurde schadenfroh gelacht.

Schlüssel-Beißen

Ein Kind, dem man die Augen verbunden hatte, wurde gefragt: „Woran willst du beißen?“ Es antwortete zum Beispiel: „An einem Löffel.“ Nun hielt man ihm aber einen anderen Gegenstand hin, den es durch Beißen erraten musste. Gelang ihm das, wurde der nächste Gegenstand gereicht und so weiter, bis man ihm schließlich ein Stück Seife in den Mund schob. Biss das Kind kräftig hinein, verzog es das Gesicht und spuckte erschreckt die Seife aus. Unter Gelächter und Gekicher endete das Spiel.

Bücher-Küssen

Auf dem Tisch lagen drei, vier Bücher, die ein Kind dreimal hintereinander mit verbundenen Augen küssen muss. Vor dem dritten Mal hatte man unbemerkt ein Buch gegen eine Schüssel mit Wasser ausgetauscht. Prustend und entsetzt hob das Kind sein Gesicht aus dem Wasser.

Pfennig-Blasen

Auf den gleichen Überraschungseffekt wie das letzte Spiel zielte auch das Pfennig-Blasen. Hier sollte ein Kind mit verbundenen Augen einen Pfennig aus einer Tasse blasen. Nach den ersten Pusteversuchen wechselte man die Tasse gegen eine andere aus, die mit Mehl gefüllt war.

Sessel verkaufen

Ein Kind spielte den Verkäufer, ein anderes den Käufer, die restlichen Kinder waren die Verkaufsgegenstände (Sessel). Der Verkäufer verteilte die einzelnen Objekte auf die Kinder: Schlafsessel, Fernsehsessel, Sonnenliege, Stuhl und Hocker. Der Käufer durfte das nicht hören und war deshalb vor die Tür geschickt worden. Die Kinder setzten sich nun und nahmen die Haltung der betreffenden Sitzgelegenheiten ein.
Der Käufer betrat den Laden. Nun folgte das Kaufgespräch. Verkäufer: „Bitteschön." Der Käufer antwortete: „Ich möchte einen Sessel." Darauf pries der Verkäufer die einzelnen Sitzgelegenheiten an. Der Käufer äußerte seinen speziellen Wunsch und probierte einen Sessel aus, indem er sich auf den Schoß eines Kindes setzte. Wenn ihm ein Sessel gefiel, fragte er nach dem Preis. Der Verkäufer nannte ihn. Wenn der Käufer einverstanden war, sagte er: „Gut, packen sie ihn ein." Der Verkäufer hatte aber vorher die Kinder instruiert, dem Käufer einen Streich zu spielen, zum Beispiel ihn abzuwerfen, an den Haaren zu ziehen oder am Ohr zu zupfen. Der Käufer nahm das Möbelstück nun mit, probierte es, wobei ihm das mitgenommene Kind einen der genannten Streiche spielte.

Streiche

Übermut und Langeweile führten immer wieder zu Streichen. Hörte man damals die alten Leute erzählen, so müssen die Streiche in weiter zurückliegender Zeit rauer und derber gewesen sein. Nach dem Krieg begann man empfindlicher gegenüber den jugendlichen Entgleisungen zu werden.
Ein harmloser Streich, genannt „Klimpermännchen", wurde in den dunklen Abendstunden ausgeführt, und zwar an den Häusern, deren Fenster nicht mit Schlagläden geschlossen waren. Man brauchte dazu einen großen Nagel, einen Reißbrettstift und eine lange Schnur. Den am Ende der Schnur angebundenen Reißbrettstift stieß man in das Fensterkreuz. Einige Zentimeter vom Reißbrettstift entfernt war der Nagel an der Schnur festgebunden. Bewegte man jetzt am freien Ende die mehrere Meter lange Schur, so schlug

der Nagel gegen die Fensterscheibe. Man klimperte so lange, bis einer der Hausbewohner erbost nach draußen stürmte. Dann riss man an der Schnur, das Reißbrettstiftchen löste sich aus dem Holz, und eiligst rannte man davon.

Ein Streich der noch in den 1930er Jahren bei den Jungen beliebt war, nach dem Krieg aber nicht mehr betrieben wurde, bestand darin, ein langes Messer in die Zapfen der Fachwerkwand eines Wohnhauses zu stecken und dann seitlich zu ziehen und loszulassen, so dass es vibrierte. Dabei erzeugte es im Innern des Hauses ein unangenehmes Geräusch.

Gelegentlich suchten die Jungen in den Abendstunden die Schlafplätze der Spatzen in manchen Wandnischen auf und fingen sie. Hatte man mehrere zusammen, zog man durch die Straßen und warf sie durch die geöffneten Oberlichter der Fenster in die Zimmer. Erschreckt zuckten dann die im Zimmer Sitzenden zusammen. Aber noch erschreckter waren die Spatzen, die im erleuchteten Zimmer umherflatterten und so manches Nippfigürchen vom Schrank rissen.

Nachweis der Abbildungen

Umschlag: Foto von Hans-Jürgen Vollrath, Bad Neuenahr- Ahrweiler
Seite 6 oben: Postkarte in meinem Besitz. Der Hersteller ist nicht genannt
Seite 6 bis 9 oben: Meine Fotos
Seite 9 unten: Foto bei Regina Schäfer, Oeverich 1969
Seite 10 oben: mein Foto
Seite 10 unten: Foto bei Maria Joist, Oeverich 1982
Seite 11 bis 16 meine Fotos
Seite 17 oben und unten: Foto bei Veronika Langbein, Oeverich 1983
Seite 18 bis 20: meine Fotos
Seite 21. Foto bei Regina Schäfer, Oeverich 1969
Seite 25 bis 26: meine Fotos
Seite 28: Foto bei Heinz Jülicher, Bengen 1985
Seite 29: mein Foto
Seite 30: Foto von Hans-Josef Sontag, Oeverich
Seite 31 bis 34: Meine Fotos
Seite 35: Foto bei Helga Schäfer, Oeverich 1979
Seite 36 bis 37 und 52: meine Fotos
Seite 64: Foto von Hans-Jürgen Vollrath, Bad Neuenahr-Ahrweiler