

sechsbarmigen Kreuz, das aus fingerlangen, eingekerbten Hölzern zusammengesetzt werden mußte. Geduldspiele waren ferner die von England eingeführten oder doch wenigstens beeinflussten »Puzzles«.

Als Geschicklichkeitsspiel sei hier das »Perduck« eingereicht, wenn es auch nicht am Tisch und im Hause, sondern meist auf den Treppenstufen vor dem Hause gespielt wurde. Sein Name (vielleicht von perdü = verloren?) wird auch — mißverstanden — »Produkt« gesprochen; auf Sylt und um Rendsburg herum heißt es »Katerlück«, anderswo »Fieffängelsch« oder »Fiefsteen«. Dieser Name sagt, um was es sich handelt. Fünf eiserne oder hölzerne Würfelchen (ohne Augen!), auch Fußknöchelchen vom Schwein, werden aufgegriffen, hochgeworfen und in bestimmter Weise wieder aufgefangen. Es war besonders ein Spiel für kleine Mädchen. Schon im Altertum kannte man dasselbe Spiel als pentolithizein (von penta = fünf und lithos = Stein). Noch ein anderes Geschicklichkeitsspiel war bei den kleinen Mädchen früher bekannter als heute, das Fadenspiel oder »Abnehmen«. Heute entsinnt man sich kaum weiterer Figuren als der »Schere«, »Wasser« und »Krebs«. Fadenspiele sind übrigens über die ganze Erde verbreitet.

Doch zurück zum Spiel am häuslichen Tisch. Während bei den vorher genannten Spielen der Beste gewann, gab es für die Schwächeren noch eine Chance bei den Glücksspielen. Meist waren dies Würfelspiele, das berühmte »Affenspiel« ist eins der ältesten; nicht minder alt und langlebig, eine Mischung von Karten- und Würfelspiel, war das beliebte »Glocke und Hammer«. Auch hier wurde nicht versäumt, etwas Belehrendes mit einzuflechten, z. B. bei einer »Reise zum Nordpol«. Es gab auch Glücksspiele mit der Kugel, ein richtiges Roulette oder ein »Kakelorum«, dessen Name bisher ungeklärt blieb. Da wurde die Kugel bei einer holzgeschnitzten Figur eingeworfen, sie durchlief einige Spiralwindungen und flog hinaus auf einen mit Schälchen versehenen Teller; in einem der Schälchen blieb die Kugel liegen und dessen Nummer zeigte Gewinn oder Verlust an. Glücksspiel war auch das eingangs (s. S. 6) erwähnte fehmarische »Hans putz weg«, das mit einem würfelförmigen Holzklötzchen gespielt wurde. Dieser Klötzchen trug auf seinen Seiten Buchstaben, deren Bedeutung bekannt war, z. B. HPW hieß Hans putz weg, bedeutete vollen Gewinn; OGN hieß Null gellt nix, brachte also nichts ein, PIB hieß Peter een bi, war also ein kleiner Gewinn usw. Auf Föhr wurde das Spiel als »Punje« ähnlich mit anderen Buchstaben gespielt.

Einsatz und Gewinn bestanden meist aus Nüssen, auch Pfeffernüssen oder aus Marmeln. Mit Nüssen wurde auch das heute noch bekannte »Katt und Muus« gespielt und das Ratespiel »Hölten Rüter vör de Port«, das in Dithmarschen »Höltendrätig« heißt. Gerade bei diesem Spiel gehen die Auffassungen auseinander. Teils wird gesagt: »Hölt en

Rüter vör de Port«, teils auch: »Hölten Raeder vör de Port«, am sinnvollsten erscheint eine Form, wie sie um 1860 für Lübeck und Kiel berichtet wird. Da hält ein Kind seine beiden Hände mit den Nüssen geschlossen ruhig in die Höhe mit den Worten »Golden Rüter vör de Port«, darauf sagt ein zweites Kind: »Lat'm draben«, nun schüttelt das erste Kind die Hände, daß die Nüsse rasseln und sagt: »He is so stoff un stark beladen, kann ni eenmal opdraben, ra mal to, wo mennigee is dar in?« Auf die Verwandtschaft mit dem alten »Nutt, Putt, Jippsteert« kann hier nur hingewiesen werden.

Es muß aber des sonderbaren, jetzt fast unbekanntes Gnavspiels gedacht werden. Dies bestand aus einem großen Ledersack, in dem sich 40 42 runde flache Holzscheiben von 4 cm Durchmesser mit einem Stiel auf dem Rücken und einem Bild (z. B. Katze, Haus, Dragoner, Kuckuck, Narr) oder einer römischen Zahl auf der Unterseite befanden. Der Beschriftung und Herkunft nach stammen die erhaltenen Gnavspiele aus dem Schleswigschen, bzw. aus Dänemark, doch die Tatsache, daß die runden Bildchen und Zahlen gelegentlich aus einem Neuruppiner Bilderbogen — offenbar eigens dafür gedruckt — entnommen sind, schlägt wieder eine Brücke nach Deutschland. Das Gnav gleicht mit seinen Bildern einem alten, aus Italien gekommenen Kartenspiel, dem Cucu. Das Wort Gnav findet sich dort als gnao, d. h. miau und bezeichnet das Bild der Katze. Im Dänischen bedeutet gnav soviel wie nagen, nörgeln, auch sich ärgern.

Für den häuslichen Kreis geeignet und bei Erwachsenen wie Kindern gleich beliebt waren die Pfänderspiele, von denen als typisch für Holstein das »Linnenverköpen«, »Min Vadder hett'n Swien slacht« oder »Min Mann is in de Bottermelk fulln« genannt seien. Es galt, alle Fragen keinesfalls mit Ja oder Nein oder nicht mit Schwarz, Weiß und Rot zu beantworten und auch nicht zu lachen. Das war besonders schwer bei dem schönen Spiel »Hans, du stinkst!«.

Kinder waren immer gern mit Bewegungsspielen beschäftigt, die sich größtenteils im Freien abwickelten und das später schulmäßig betriebene Turnen und die »Leibesübungen« freiwillig vorwegnahmen. Laufen und Fangen, »Kriegen«, Springen, »Bockspringen«, Tauspringen, »Hinkfuß«, »Koppheister schießen«, Versteck, mit und ohne »Akreh« (wohl verderbt aus Accourez!), ähnlich das »Haspelhei« auf Fehmarn und vieles andere wäre hier zu nennen. Bei all diesen Spielen war entweder gar kein oder nur wenig und unscheinbares Gerät erforderlich, etwa ein Kälberstrick zum Tauspringen, ein Brett über einen Stein oder ein Hecktor gelegt zur Wippe, ein paar Steinchen und Kratzer in den Erdboden oder Kreidestriche auf das Straßenpflaster zum »Hinkfuß«. Auch die zahllosen Ballspiele gehören zu den Bewegungsspielen, und es brauchte durchaus nicht immer ein feiner Gummiball zu sein, son-