

PETRA

Petra träumt davon, auch einmal eine Prinzessin zu sein und vor allem ein Pony zu besitzen. Links hat sie sich selbst gezeichnet



Mütter und Kinder

Folge I: Spiel mit mir — erzähl' mir was! Für Kinder bis zu 6 Jahren



In Zusammenarbeit mit Ruth Geede

Herausgegeben von der Landsmannschaft Ostpreußen, Abteilung „Kultur“

ZUR EINFÜHRUNG

Vornehmlich allen Müttern, Großmüttern, den großen Schwestern und liebevollen Tanten geben wir dieses Heft in die Hand zu frohem Gebrauch und beginnen damit die neue Serie unserer Arbeitsbriefe „Mütter und Kinder“.

Dringende Anfragen und Bitten auch gerade junger ostpreußischer Mütter und Kindergruppenleiterinnen bewogen uns, den langgehegten Plan einer solchen Herausgabe endlich auszuführen — in enger Zusammenarbeit mit Ruth Geede, die diesen Arbeitsbrief zusammenstellte und die Beiträge und Geschichten schrieb.

Für die jüngsten unserer Kinder, für ihr fröhliches Spiel in Familie und Gruppe in der ihnen gemäßen Weise sind diese Blätter bestimmt. Und Bilder aus der Welt der Kinder, von ihnen selbst gezeichnet und gemalt, haben wir deshalb den Reimen und Spielen eingefügt.

Gute Wünsche geben wir diesem Heft, dem zwei weitere für die älteren Kinder folgen sollen, mit auf den Weg: möge die in seinem Inhalt waltende Herzhaftigkeit und Freude ausstrahlen in unsere Kinderstuben und -gruppen und der inneren Gesundheit ein rechter Jungborn sein!

Hanna Wangerin

Liebe Landsleute! Liebe Mütter!

Die Mutter formt die Welt des Kindes. Wir lassen uns heute durch die Hetze der Zeit so vieles nehmen, was unsern Müttern einst zu Hause selbstverständlich war. Auch sie hatten ein gerüttelt Maß voll Arbeit, aber sie fanden immer Zeit mit uns zu spielen, uns kleine Verse zu lehren oder Märchen zu erzählen. Sie formten unsere Welt. Und die „Muttersprache“ wurde auch die unsere und blieb es bis heute.

Unsere Kinder wachsen in einer Welt auf, die nicht mehr alleine von Vater und Mutter bestimmt wird. Durch die Massenmedien unserer Zeit — Rundfunk und Fernsehen, Illustrierte und Filme — werden sie durch andere Einflüsse mitgeformt, denen sie nur zu häufig wahllos und ohne Überprüfung ausgesetzt sind. Dadurch werden sie zu früh Dingen gegenübergestellt, die nicht kindlich sind und die sie nicht begreifen. Um diesen Einflüssen vorzubeugen, müssen wir ihnen die kindliche Welt, diese Zelle ihres jungen Lebens, aus der heraus sich ihr ganzes Dasein aufbauen wird, mit soviel fröhlichen, kindlichen Dingen füllen, daß nichts anderes darin Platz hat. Ein zufriedenes, fröhliches, müde gespieltes Kind ist auch ein gesundes Kind.

Wir Mütter aus Ostpreußen haben einen reichen Schatz an Volksgut mitbekommen, den wir an unsere Kinder weitergeben können. Manches, das eng an die Heimat gebunden war und nur dort zu verstehen ist, können wir nur noch aufzeichnen und somit erhalten, aber nicht mehr erzählen oder spielen. Aber viele Reime, Lieder, Spiele und vor allen Dingen Märchen und Sagen sind uns geblieben, die auch hier lebendig werden, und die wir unsern Kindern vermitteln können, ohne sie zu verwirren, die sie begreifen und aufnehmen können, auch in der anderen Welt, in der sie geboren wurden.

Wir selber haben diese Spiele unserer Kindheit fast oder ganz vergessen. Aber wenn wir sie hier wiederfinden, dann sagen wir: Ja, so war das! Und auf einmal ist es wie damals, als wir „Mutterchen, darf ich?“ oder: „Gusse-Gusse-Gänschen“ spielten.

Mit diesem Heft wird so manche Erinnerung geweckt werden. Und im Spiel mit unsern Kindern werden wir selber wieder Kind. Wir bringen unsern Kleinen, die nicht in unserer Heimat geboren wurden und sie nicht kennen, doch ein Stück Ostpreußen in ihre Kindheit. Es wird ihnen vertraut werden, und sie werden es bewahren. Im Spiel, im Reim, im Lied.

Es war nicht leicht, die richtige Auswahl zu treffen. Manches mußte geändert, fortgelassen, hinzugefügt werden. Einige Spiele sind in dieser oder ähnlicher Form in ganz Deutschland bekannt. Es wurde aber stets eine in Ostpreußen aufgezeichnete Version genommen. Andere stammen quellenmäßig nur aus unserer Heimat. Wir haben auch mit Absicht einige plattdeutsche Ausdrücke und ganze Reime gewählt. Kinder haben ein gutes Ohr für Sprachen, sie lernen sie eben „kinderleicht“. Sie sollen wenigstens wissen, wie die Sprache der Heimat ihrer Väter und Mütter war.

Ausgezeichnet eignen sich die Spiele auch für die landsmannschaftliche Arbeit. Wir können nun Kinderfeste oder Spielnachmittage veranstalten, die ganz heimatlich geformt sind. Gerade mit den Kleinsten bis zu 6 Jahren, für die dieses Heft gedacht ist, wissen wir oft nichts anzufangen. Dieses Heft wird darin eine Lücke schließen. Und nun beginnen wir: Spiel mit mir — erzähl' mir was!



Fra la la la Kasper ist da

Für unsere Allerkleinsten!

Fingerspiel

Man berührt vom Daumen ausgehend bei jeder Zeile einen Finger.

Dies ist der Daumen,
der schüttelt die Pflaumen,
der liest sie auf,
der ißt sie auf,
und der sagt: Wart', wart',
ich geh's der Mutter erzählen!

Puschkatzen

Man streichelt dem Kind die Bäckchen und gibt ihm bei der letzten Zeile einen leichten Schlag.

Puschkatzen,
wo warst du denn?
Im Kämmerchen!
Was tatest du da?
Schmandchen geleck't,
Butterchen gegessen,
Katz raus, Katz raus, Katz raus!

Hottemann

Hottemannchen, fahr' zur Stadt,
bring' für unser Kindchen was.
Was soll ich ihm denn bringen?
Großen Sack voll Kringel.
Was soll ich mehr noch bringen?
Ein Paar Schuh' mit Ringen.
Ein Paar Schuh' mit Gold beschlagen,
die muß unser Kindchen tragen.

Hotte, fahr nach Danzig

Hotte, fahr nach Danzig,
hole Taler zwanzig.
Wenn du sie bekommen hast,
geh zur Stadt und kaufe was.
Was soll ich denn kaufen?
Eine Tüte Rosinen,
eine Tüte mit Marzipan,
die soll unser Kindchen han.

Scherzmärchen

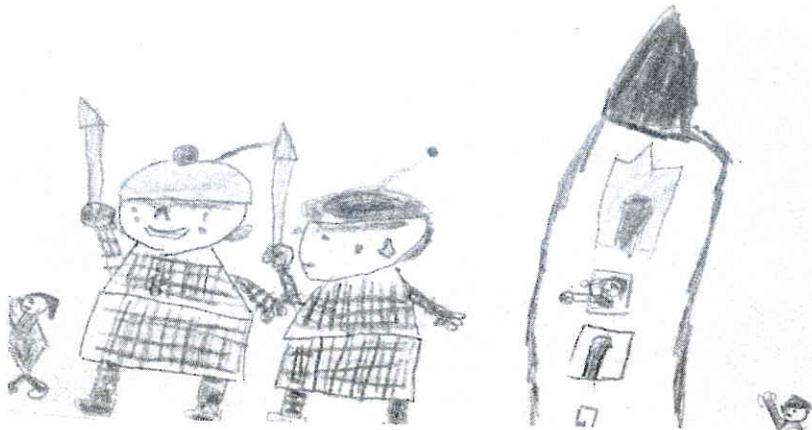
Es war einmal ein Mann.
Mein Märchen fängt nun an.
Der hatte eine Kuh.
Nun hört man fleißig zu.
Die Kuh, die hatt' ein Kalb.
Nun ist mein Märchen halb.
Das Kalb, das hatt' ne bunte Schnut'.
Mein Märchen ist nun ut.

In den Wald fahren

Die Mutter hat in jeder Hand einen kleinen Gegenstand versteckt und hält beide Fäuste dem Kind hin.

Mutter: Ich fahr' in den Wald.
Kind: Ich komm' mit!
Mutter: Auf welchem willst du reiten?
Kind: Auf dem da!

Das Kind zeigt auf eine Hand und erhält, was drin ist.



Frau Tralala

Zwei Kinder kommen, jedes auf einem Bein, angehopst und reichen sich die Hände.

Frage: Guten, guten Tag, Frau Hopsasa,
wie geht's denn der Frau Tralala?

Jetzt wechseln die Kinder auf das andere Bein über.

Antwort: Ich dank', ich dank', ich danke schön,
ich will mich gleich erkund'gen gehn.

Die Kinder hopsen, jedes in einer anderen Richtung, fort.

Fröhliche Kinderreime!

Viele von uns leben heute in der Stadt. Sie kennen nicht mehr die Tiere, mit denen wir als Kinder spielten, die wir hüteten und aufzogen, die unsere liebsten Kameraden waren. Wenn wir von Tieren erzählen, dann berichten wir von zu Hause: von Opas Bauernhof, der ja ein Tierparadies war. In diesen lustigen Kinderversen steht das Bauernland Ostpreußen wieder auf. Die Kinder lernen die Tiere kennen, sie müssen die Tierlaute nachahmen, was ihnen viel Spaß macht, und im Spiel werden ihnen auch unsere heimatlichen Tiernamen vertraut. Lassen Sie dann das Kind „Opas Bauernhof“ auch zeichnen. So wird der Bauernhof, den es nicht mehr kennt, in seiner Phantasie Gestalt annehmen.

Opas Bauernhof

Mein Opa hat 'nen Bauernhof
mit vielen, vielen Tieren.
Auf solchem großen Bauernhof
kann allerhand passieren.

Das Pferdchen, das noch Füllen ist,
wird Hietscherchen genannt,
es ist dem armen Hütejung',
trapp trapp, davongerannt.
Wie macht das Hietscherchen?

Die dicke, sanfte Muschekuh
gibt Milch: stripp-strapp-und-stroll!
Doch kippt einmal der Eimer um,
dann ist er nicht mehr voll.
Wie macht die Muschekuh?

Das Pochelchen dort in der Bucht
heißt so, weil es noch klein,
in Mist und Dreck es tüchtig sucht,
denn es ist ja ein Schwein.
Wie macht das Pochelchen?

Karnickelchen, Karnickelchen,
die kuscheln sich ins Stroh,
und streicheln wir die Truschchen mal,
dann sind sie aber froh.
Wie macht das Truschchen?

Auf Opas Teich, auf Opas Teich
da schwimmen alle Gänschen,
die Gisselchen, die Gisselchen,
sie wackeln mit den Schwänzchen.
Wie macht das Gisselchen?

Das Katzchen hat sein Jagdrevier
hoch oben auf der Lucht,
und in der Nacht, da hören wir,
wie es nach Mäuschen sucht.
Wie macht das Katzchen?

Das Hundchen in der Hütte liegt,
wacht brav bei Nacht und Tag
und jagt den Bettelmann vom Hof
mit seinem Prachersack.
Wie macht das Hundchen?



Das Kiekeldchen wird mal ein Huhn
und macht dann viel Geschrei;
wenn Hanschen ihm sein Futter gibt,
dann legt es ihm ein Ei.
Wie macht das Huhnchen?

Der Adebar

Auf unsrer Wiese gehet was,
watet durch die Sümpfe,
hat ein schwarzweiß Röcklein an,
trägt auch rote Strümpfe.
Fängt die Poggen schwapp-schwapp-schwapp,
klappert lustig, klapper-di-klapp.
Wer kann das erraten?

Ihr denkt, es ist der Adebar,
watet durch die Sümpfe,
hat ein schwarzweiß Röcklein an,
trägt auch rote Strümpfe.
Fängt die Poggen schwapp-schwapp-schwapp,
klappert lustig, klapper-di-klapp.
Nein, es ist Frau Störchin!

Gussehänschen

Schusche Patrusche, was raschelt im Stroh?
Gussehänschen geh'n barfuß und haben keine Schuh.
Der Schuster hat Leder, kein Leisten dazu,
daß er kann machen den Gänschen paar Schuh.

Wir müssen die Schuh zum Schneider schicken,
der Schneider hat Zeug und will sie nicht flicken.
Der Schneider hat Zwirn und will sie nicht näh'n.
Druin müssen Gussegänschen noch barfuß geh'n.

Der Bock

Mä — ä — äh! sagt der Bock.
Soll ich meinen warmen Rock
jämmerlich verlieren.
Muß ich armer Mä — ä — äh,
wenn der kalte Winter kommt,
gar so schrecklich frieren.

Hanske wull riede

Dies ist einer der schönsten Kinderreime aus Ostpreußen. Er kann nur plattdeutsch gesprochen werden. Ins Hochdeutsche übersetzt, verliert er seinen Sinn. Man sollte unsern Kindern ruhig hin und wieder ein Lied oder einen Reim in plattdeutsch bringen, wenn ihnen die Sprache auch fremd geworden ist. Hier ist aber ein Weg, sie lebendig zu erhalten. Das Kind wird schneller, als man glaubt, dieses Plattdeutsch erfassen. Es wird ihm Spaß machen, denn die Sprache ist lustig und plastisch.

Hanske wull riede,
hadd doch kein Peerdke nich.
Mutter nehm Zägeböck,
Sett Hanske boawe drop.
Lat em man riede,
wo he hen wöll.

Hanske wull riede,
hadd ok kein Tomke (Zaum) nich,
Mutter nehm Keddelsoom (Kittelsaum),
makt Hans e leddre Toom.
Lat em man riede,
wo he hen wöll.

Hanske wull riede,
hadd ok kein Rockke nich.
Mutter nehm ohle Sock,
makt Hans e nie Rock.
Lat em man riede,
wo he hen wöll.

Hanske wull riede,
Hadd ok kein Mötzke nich.
Mutter nehm Kahletopp,
streppt Hanske oppe Kopp.
Lat em man riede,
wo he hen wöll.

Hanske wull riede,
hadd ok kein Stewel nich.
Mutter nehm Botterfatt,
streep dem Hans oppem Foot.
Lat em man riede,
wo he hen wöll.

Hanske wull riede,
hadd ok kein Spore nich.
Mutter nehm Hoahnefoot,
moakt dem Hans Spore good.
Lat em man riede,
wo he hen wöll.

Hanske wull riede,
hadd ok kein Pitschke nich.
Mutter nehm Wiedeast,
moakt Hanske Pitschke fast.
Lat em man riede,
wo he hen wöll.

Hähnchen flog aufs Dach

Tuck, tuck, tuck, ihr Hühnerchen, was habt ihr denn getan?	Doch nach einer Stunde schon geht wieder auf die Tür.
Fort seit einer Stunde schon ist unser lieber Hahn.	Tuck, tuck, tuck, ihr Hühnerchen, jetzt bin ich wieder hier.
Hähnchen ist aufs Dach geflogen zum Bodenloch hinein. Da schlug der Wind die Türe zu, muß nun gefangen sein.	Da freuten sich die Hühnerchen, als sie ihn wieder sahn, da hüpfen sie und sprangen sie um ihren lieben Hahn.

(Kann auch als Spiel gespielt werden. Kinder bilden einen Kreis, die Hühnerchen sind in der Mitte. Ein Kind steht als „Hahn“ draußen. Beim dritten Vers kommt es durch die hochgehobenen Arme zweier Kinder in den Kreis und tanzt mit den Hühnerchen. Es wird im Wechselgesang gesungen.)

Lämmchen ging zum Waldchen

Lämmchen ging zum Waldchen,
wollt sich Holzchen holen,
stieß sich an ein Stockchen,
tat ihm weh sein Kopfchen,
schrie das Lämmchen: bäh!

Lämmchen ging zum Waldchen,
wollt sich Futter holen,
stieß sich an ein Strauchchen,
tat ihm weh sein Bauchchen,
schrie das Lämmchen: bäh!

Lämmchen ging zum Flußchen,
wollt sich Wasser holen,
stieß sich an ein Steinchen,
tat ihm weh sein Beinchen,
schrie das Lämmchen: bäh!

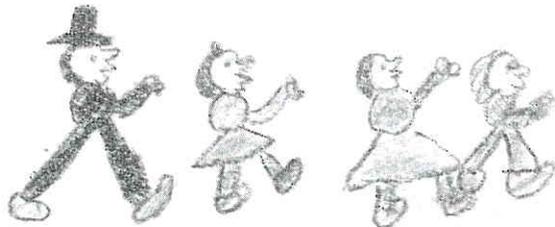
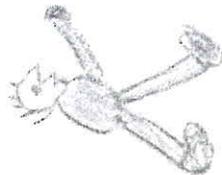
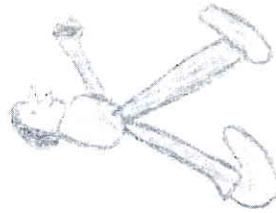
Lämmchen ging zum Stallchen,
wollt sich schlafen legen,
stieß sich an das Torchen,
tat ihm weh sein Ohrchen,
schrie das Lämmchen: bäh!

Lämmchen ging aufs Streuchen,
wollt sich niederstrecken,
stieß es sich am Nagelchen,
tat ihm weh sein Zigelchen,
schrie das Lämmchen: bäh!



Mit einer Kindheit voll
 Liebe
 aber kann man ein halbes
 Leben
 hindurch für die kalte Welt
 haushalten.

JEAN PAUL



Wir spielen im Haus!

Ein Spiel, bei dem schon kleinere Kinder mitmachen können. Alle Kinder sitzen um den Tisch herum, die Hände auf die Platte gelegt. Ein Kind ist der Rufer. Wenn der Name eines Vogels genannt wird, heben die Kinder beide Hände hoch. Wird aber der Name eines nicht geflügelten Tieres oder eines Gegenstandes genannt, müssen die Hände auf der Tischplatte bleiben. Wer trotzdem die Hände hochnimmt, scheidet aus oder zahlt ein Pfand.

Alles, was Federn hat

Alles, was Federn hat, fliegt hoch.
 Entchen fliegen!
 Täubchen fliegen!
 Spatzen fliegen.
 Kühe fliegen! (Falsch)

Taler, Taler, du mußt wandern . . .

Ein Kinderspiel, das jeder kennt. Man sitzt um einen Tisch und läßt einen „Taler“ (Groschen, Knopf, Ring) von Hand zu Hand wandern. Ein Kind, das abseits steht, ruft „Halt“! Alle Kinder müssen die Hände offen auf den Tisch legen. Wer den Taler hat, muß ein Pfand geben oder ausscheiden.

In Ostpreußen wurde dieser Vers dazu gesungen:

Dieser Taler, der muß wandern
 von dem einen zu dem andern.
 O wie schön! O wie schön!
 Er muß immer weiter gehn.

Schweineschlachten

Ein Kind fragt ein anderes:

Mein Vater hat ein Schwein geschlacht', was willst du davon haben?

Das gefragte Kind muß nun eine Antwort geben, zum Beispiel: Schweinezagel. Jetzt werden dem Kind die drolligsten Fragen gestellt, zum Beispiel: Womit wäschst du dich morgens? Oder: Was schenkst du mir zu Weihnachten? und so weiter. Wenn das Kind bei der Antwort, die immer nur „Schweinezagel“ lauten darf, lacht, hat es verloren und muß nun Frager sein.

Das Schlangennest

Nach der Melodie „Taler, Taler, du mußt wandern . . .“ haben wir auch das Spiel von der Riesenschlange gespielt. Es konnte im Freien mit viel Schwung gespielt werden, in größeren Räumen mit etwas weniger Temperament. Alle Kinder fassen sich an und bilden somit eine lange Schlange. Zuerst beginnt die Schlange ganz langsam zu wandern, dann schneller und zum Schluß wirbelt sie heftig umher, kriecht unter die Tische, unter die Stühle, durch alle Ecken, bis die Schlange vor Lachen „kaputt“ ist, also bis einige Kinder losgelassen haben. Wer einmal seinen Vordermann losgelassen hat, darf nicht mehr anfassen.

Der Text lautet:

Seht, die große Riesenschlange,
sie zieht aus zu ihrem Fange.
Aber haltet euch schön fest,
dieses ist das Schlangennest.

In kleineren Räumen kann sich die Schlange auch in immer engeren Spiralen drehen, bis sich die Kinder nicht mehr rühren können.

Jacob, warum lachst du?

Alle Kinder erwählen sich einen Beruf. Einer ist der Jacob. Jemand fragt den Jacob: Jacob, was lachst du? Jacob sagt: Der Schneider hat seine Schere verloren! Nun muß das Kind, das Schneider ist, schnell einem andern Kind den Prügel zuschieben, zum Beispiel: Der Bäcker hat kein Brot gebacken. Der Bäcker wiederum muß den Schmied anklagen, der Schmied den Schuster usw. Wer keine Klage weiß, scheidet aus oder gibt ein Pfand.

Den „Jacob“ kann man auch wie in der ursprünglichen Form mit Klapsen spielen. Dann erhält jedes Kind, das antworten muß, von seinen Nachbarn leichte Knüffe, bis es die Antwort gefunden hat. Allerdings sollte man die erste Form vorziehen. Die andere artet nur zu leicht in einer handfesten Prügelei aus.

Muhme Schabler

Das ist ein Spiel, bei dem man herrliche Gesichter schneiden kann. Die Kinder sitzen im Kreis oder um den Tisch herum und eines fragt seinen Nachbarn zur Linken:

Frage: Hast die Muhme Schabler gesehen?

Antwort: Ja!

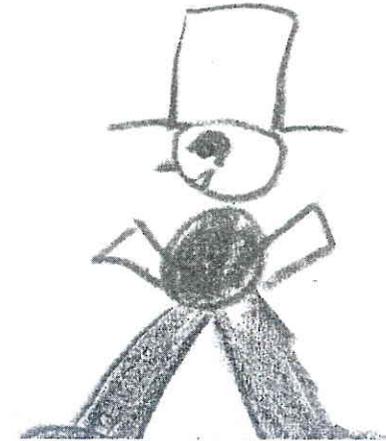
Frage: Na, wie geht's ihr?

Antwort: Ach, ganz gut, sie hat bloß ein Aug' zu! (dabei kneift das antwortende Kind ein Auge zu)

Jetzt wird das antwortende Kind zum Frager und wendet sich wiederum zu seinem Nachbarn zur Linken. So geht es reihum, bis alle Kinder mit einem zugekniffenen Auge dasitzen. Dann fragt das erste Kind wiederum seinen Nachbarn zur Linken, der antwortet:

Ach, ganz gut, sie hat nur eine krause Näs!

So geht die Frage wieder reihum, wobei alle Kinder langsam ein zugekniffenes Auge und eine zusammengezogene Nase haben. Die nächste Antwort heißt dann: Ach, ganz gut, aber sie hat eine schiefe Lipp! worauf nun der Mund schief gezogen werden muß. So geht es reihum, bis alle Kinder vor Lachen nicht mehr spielen können.

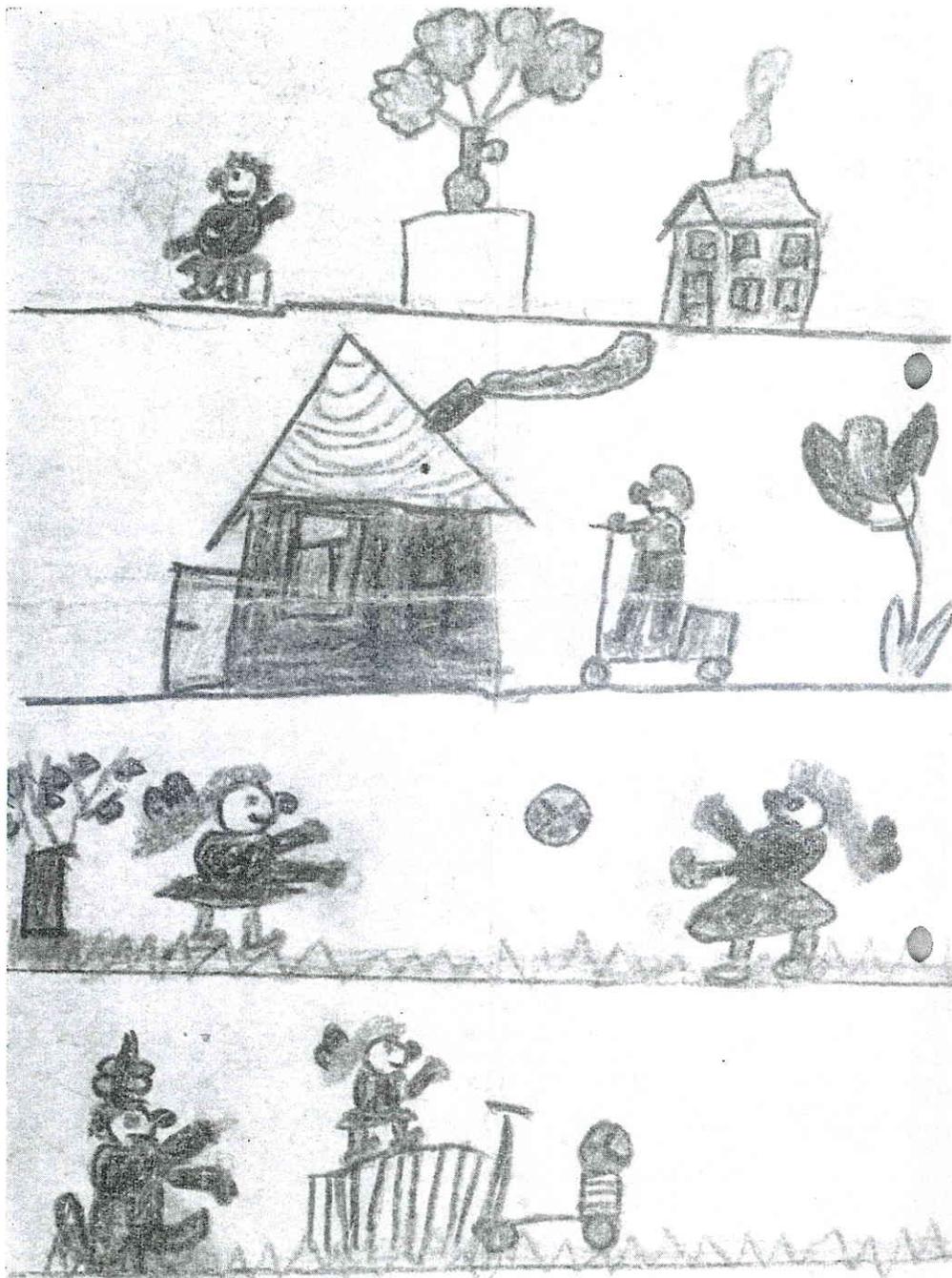


Das hölzerne Mannchen

Ein Redespiel, bei dem es darum geht, gut behalten und nachsprechen zu können. Die Kinder sitzen im Kreis. Einer der Mitspielenden reicht seinem Nachbarn einen Gegenstand, zum Beispiel einen hölzernen Löffel, und sagt: Dies ist das hölzerne Mannchen.

Der Satz wird reihum wiederholt und dabei der Gegenstand weitergereicht. Kommt er zum ersten Kind zurück, spricht dieses den nachfolgenden Satz, welcher wieder die Runde macht. Es muß so schnell wie möglich gesprochen werden. Wer beim Nachsprechen einen Fehler macht, muß ein Pfand geben oder ausscheiden. Die ganze Geschichte geht so:

Dies ist das hölzerne Mannchen. — Dies ist das Haus des hölzernen Mannchens. — Dies ist die Tür des Hauses des hölzernen Mannchens. — Dies ist das Schloß von der Tür des Hauses des hölzernen Mannchens. — Dies ist der Schlüssel vom Schloß usw. — Dies ist das Bändchen des Schlüssels vom Schloß usw. — Dies ist das Mäuschen, das genagt hat an dem Bändchen des Schlüssels vom Schloß usw. — Dies ist das Katzchen, das gefressen hat das Mäuschen, das genagt hat an dem Bändchen usw. — Dies ist der Jäger, der geschossen hat das Katzchen, das gefressen hat das Mäuschen, das genagt hat an dem Bändchen usw.



Wir spielen draußen!

Wir kannten als Kinder keine Langeweile. Eine unerschöpfliche Fundgrube waren die Beschäftigungsspiele, die wir draußen, drinnen im Zimmer, in der Scheune oder im Schauer spielten. Auch unsere Kinder machen begeistert mit, wenn es um Bewegungsspiele geht. Nehmt eure Kinder an die Hand, holt ihre Freunde und Freundinnen dazu, und spielt mit ihnen „Wer eine Gans gestohlen hat“ oder „Muß wandern, muß wandern . . .“, bis sie es gelernt haben.

Wer eine Gans gestohlen hat

Wer eine Gans gestohlen hat,
 der ist ein Dieb,
 und wer sie mir dann wiedergibt,
 den hab' ich lieb.
 Hier steht der Gänsedieb,
 ihn hat kein Mensch mehr lieb.
 (o schäme dich, o schäme dich,
 o schäme dich zu Tode,
 ein andermal sei nicht so dumm
 und mach' es nach der Mode!)

Es wird so gespielt: Die Kinder sind in ungerader Zahl vorhanden. Sie reichen sich die Hände und tanzen singend im Kreise. Bei dem Wort „lieb“ löst sich der Kreis und alle ordnen sich paarweise. Der Nachbar darf jedoch nicht gewählt werden. Der Übriggebliebene ist Gänsedieb und tritt, nachdem er „ausgeschämt“ worden ist, in die Mitte. Als Trost darf er dafür das nächste Spiel wählen.

In manchen Gegenden Ostpreußen wurde noch das in Klammern gesetzte Verschen hinzugefügt. Man braucht den Reim aber auch nur bis zum Wort „lieb“ zu singen.

Kuckuck, wo bist du?

Es wird ein Mal gemacht. Eines der Kinder wird durch Abzählen zum „Winken“ bestimmt. So nennt man das Kind, das im Mal zurückbleibt, sich die Augen zuhält oder gegen eine Wand guckt, bis es glaubt, daß alle Kinder sich versteckt haben. Dann ruft es: „Kuckuck, wo bist du?“ Er beginnt nach dem Kuckucksrufen zu suchen. Wenn er sich einem Versteck nähert, versucht der aufgescheuchte „Kuckuck“ das Mal zu erreichen. Wird er aufgegriffen, kommt er in das Mal. Dieses Spiel kann auch von zwei Kindern gespielt werden. In Ostpreußen wurde dieses Versteckspiel auch „Spinkelwinkel“ genannt.

Muß wandern, muß wandern . . .

Muß wandern, muß wandern
von einer Stadt zur andern.
Kommt ein lust'ger Springer herein,
schüttelt mit dem Kopf,
rüttelt mit dem Rock,
stampft mit dem Fuß,
macht einen Sprung.
Komm, wir wollen tanzen gehn, tanzen gehn,
die andern müssen stille stehn.

Die Kinder haben sich zum Kreis geordnet und an den Händen gefaßt. Sie wandern beim Singen. Ein Kind bleibt außerhalb des Kreises stehen. Bei den Worten „Kommt ein lust'ger Springer herein . . .“, tritt das Kind in die Mitte des Kreises und führt die Bewegungen aus, die in dem Lied angegeben sind. Dann sucht es sich ein Kind aus dem Kreis aus, mit dem es zusammen in der Kreismitte tanzt, während alle andern Kinder in die Hände klatschen. Beim nächsten Spiel ist dann dieses aufgeforderte Kind der „Springer“.

Wir treten auf die Kette . . .

Wir treten auf die Kette,
daß die Kette klang,
da kam ein schöner Vogel,
der so schöne sang.
Sang so klar,
wie ein Haar,
hat gesungen sieben Jahr.
Sieben Jahr sind nun herum,
unser Jochen dreht sich um.

Alle Kinder haben sich an den Händen gefaßt und drehen sich im Kreis herum. Vorher wurde ein Kind ausgewählt, daß sich als erstes umdrehen muß. Es regelt also mit dem Gesicht nach draußen weiter. Beim nächsten Mal kommt sein Nachbar zur Rechten heran und dann immer weiter, bis sich alle Kinder umgedreht haben. Sehr hübsch ist eine Version, die aus der Schweiz stammt. Die Kinder haben sich aus Butterblumenstengeln eine lange Kette gemacht, die der Ausdehnung des Kreises entspricht. Wer sie zerreißt, muß ein Pfand zahlen oder den Kreis verlassen. Ein fröhliches Spiel auf einer blühenden Butterblumenwiese.

Die schwarze Köchin

Ist die schwarze Köchin da?
Nein! Nein! Nein!
Dreimal muß ich rummarschieren,
das vierte Mal den Topf verlieren,
das fünfte Mal komm mit.

Wieder haben sich die Kinder zum Kreis zusammengefaßt. Ein Kind läuft außen um den Kreis herum. Bei „Komm mit“ zieht es ein Kind aus dem Kreis heraus. Dieses muß sich bei dem ersten Kind anhängen und mit herumgehen, bis das nächste Kind angeschlagen wird und sich ebenfalls anhängt. Zuletzt bleibt ein Kind übrig. Es ist die „schwarze Köchin“. Jetzt fassen sich die Kinder an den Händen und tanzen um die schwarze Köchin herum. Sie singen:

Ist die schwarze Köchin da?
Ja! Ja! Ja!
Da steht sie ja,
da steht sie ja,
da steht sie schwarze Köchin ja!

(Zum Trost darf dann die schwarze Köchin das nächste Mal als „Abklatschkind“ um den Kreis herumgehen.)

Hier ist grün, da ist grün . . .

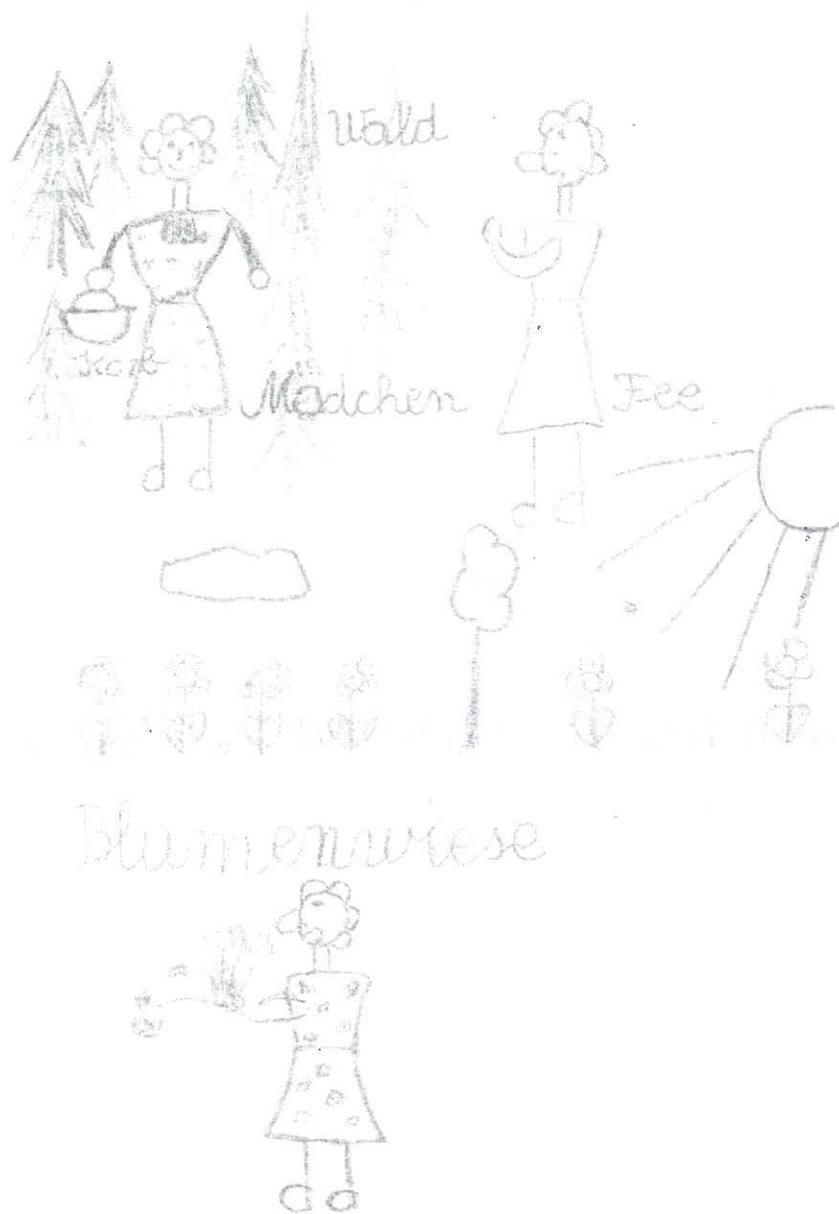
Hier ist grün, da ist grün
unter meinen Füßen.
Ich hab verloren meinen Schatz,
werd' ihn suchen müssen.
Dreh' dich um, ich kenn dich nicht,
bist du's oder bist du's nicht.
Nein, nein, du bist es nicht,
scher' dich fort, ich kenn' dich nicht.
Ja, ja, du bist es wohl,
der mit mir jetzt tanzen soll.

Die Kinder drehen sich im Kreis. Ein Kind steht draußen, es geht entgegengesetzt der Kreisrichtung. Bei „Dreh dich um . . .“ stehen die Kinder still, das Kind aus dem Kreis, das neben dem außengehenden Kind geht, muß sich umdrehen, und bei „Nein, nein . . . du bist es nicht . . .“ sich wieder zur Kreismitte drehen. Das außenstehende Kind geht weiter, bis es bei „Ja, ja, du bist es wohl“, ein anderes Kind erwählt hat, mit dem es in der Kreismitte tanzt. Der Kreis kann auch stillstehen, während nur das außenstehende Kind herumgeht.

Das Fische-Spiel

Wenn wir fahren auf der See,
wo die Fischlein schwimmen,
freuet sich mein ganzes Herz
und fängt an zu singen.
Walfisch, Walfisch!
— Ich bin hier! —
Der Walfisch, der Walfisch,
der folget mir.

Die Kinder sitzen auf der Erde oder stehen im Kreis, jedes hat für sich einen Fischnamen ausgewählt. Der Fischfänger geht herum und singt. Das Kind mit dem Namen „Walfisch“ meldet sich mit: „Ich bin hier!“ und folgt dem Fischer, indem es die Hände auf seine Schultern legt. So werden nacheinander alle Fische aufgerufen.



Plumpsack

Dreht euch nicht um,
der Plumpsack geht rum!

Oder: Der Fuchs, der Fuchs, der geht herum
und läßt den Zagel schleifen,
dreh dich nicht um, dreh dich nicht um,
sonst mußt den Fuchs dir greifen.

Plattdeutsch: De Foss, de Foss, de geit heröm
on lelt dem Zagel hange,
Kindersch, kiek ju nich heröm,
sonst kreej ju möt dem Lange!

Das altbeliebte Plumpsackspiel wird in verschiedenen Variationen gespielt. Immer stehen die Kinder im Kreise. Eines geht mit dem Plumpsack, einem zusammengeknoteten Taschentuch, herum. Es klopf auf die Hände der Kinder, die diese auf dem Rücken halten. Nach mehrmaligem Absingen des Verses legt das Kind den Plumpsack in die Hände eines der Kreiskinder und läuft fort. Das Kind, das nun den Plumpsack hat, muß versuchen, das erste Kind zu erwischen und es mit dem Plumpsack zu schlagen. Gelingt ihm das nicht, ist es beim nächsten Spiel Plumpsackträger. Sonst geht es an seinen Platz zurück, und das erste Kind muß erneut mit dem Plumpsack gehen. — Oder: Der Plumpsackträger legt das Taschentuch in die Hände eines Kindes, das mit dem Plumpsack auf seinen Nachbarn zur Rechten einzuschlagen beginnt, welcher um den Kreis die Flucht ergreift und in die entstandene Lücke zu kommen sucht. Wer übrigbleibt, wird Plumpsackträger.

Kämmerchen vermieten

Die Kinder stellen sich je zwei hintereinander in einen Kreis. Eines tritt in die Mitte und beginnt zu fragen:

Ist Kämmerchen zu vermieten?

Die Kinder antworten mit „nein“, bis von irgendwoher ein „ja“ erfolgt. Fragt das Kind:

Wie teuer?

Antwort: Drei Dreier!

Frage: Kann ich zuziehen?

Antwort: Ja!

Darauf stellt der Mieter sich vor den Sprecher, dafür tritt das hintere, also dritte Kind in den Kreis und sucht ein Kämmerchen zu mieten.

◀ Maria-Barbara hat das nebenstehende Bild gezeichnet und schreibt dazu:

Sie gingen nun miteinander fort und kamen an eine Wiese mit vielen, vielen Blumen. Da hatten sie gefunden, was sie suchten, freuten sich sehr und nahmen einen Geburtstagsblumenstrauß mit nach Hause.

Wie gefällt dir dein Nachbar?

Die Spieler sitzen oder stehen im Kreise. Ein Kind, das in der Mitte steht, fragt:

Wie gefällt dir dein Nachbar?

Die Kinder antworten mit „gut“, bis eines „schlecht“ sagt. Daraufhin fragt das Kind:

Wer besser?

Das antwortende Kind nennt den Namen eines anderen aus dem Kreis. Diese beiden Kinder müssen nun die Plätze zu wechseln versuchen. (Oder es wird auch der Nachbar zur Rechten des antwortenden Kindes zum Wechseln genommen.) Das Kind in der Mitte muß versuchen, einen der freien Plätze zu erhaschen. Gelingt es ihm, so geht das übriggebliebene Kind in die Mitte.

Gussegänschen

Gusse-Gusse-Gänschen, kommt nach Haus!
Wir trauen nicht!
Vor wem denn nicht?
Vorm Wolfe nicht!
Wo ist der Wolf?
Hinterm Zaun!
Was tut er da?
Schleift seine Axt!
Was will er mit der Axt?
Holzchen hauen!
Was will er mit dem Holz?
Feuer anmachen!
Was will er mit dem Feuer?
Die Pfanne aufsetzen!
Was will er mit der Pfanne?
Wasser reingießen!
Was will er mit dem Wasser?
Die Gans abbrühen!
Gusse-Gusse-Gänschen kommt nach Haus!

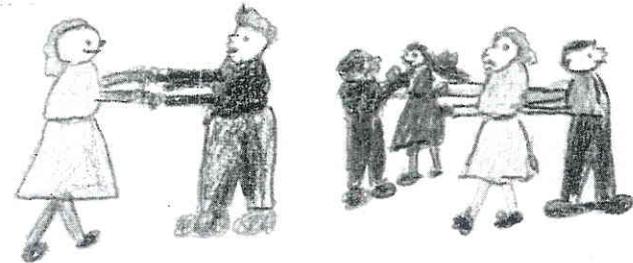
Das Spiel kann noch weitergehen. In der plattdeutschen Urfassung, die aus Königsberg stammt, heißt es dann noch:

Wo hefft hei das Ganske her?
Utem Herrehoff.
Herrhoff is togeschloate.
Es e Loch drön.
Wie grot?
Ossefoot.
Wie lang?
Ossestrang.
Gusse-Gusse-Gänskes kommt noa Huus!

Wie man das Gusse-Gusse-Gänschen-Spiel bringt, bleibt jedem überlassen. Für sehr kleine Kinder kann man es auch schon früher enden lassen, zum Beispiel: Hinterm Zaun.

Und so wird es gespielt:

Einer der Mitspielenden ist Hirte, ein anderer Wolf, die übrigen sind Gänse. Auf einem freien Platz wird ein Mal abgesteckt. An diesem steht der Hirte, hinter ihm in mäßiger Entfernung oder seitwärts im Versteck der Wolf, vor ihm die Gänse. Der Hirt ruft, die Gänse antworten. Auf den letzten Ruf des Hirten laufen alle Gänse nach dem Mal, der Wolf bricht hervor und versucht eines der Gänschen zu fangen. Der Gegriffene muß bei dem nächsten Spiel Wolf sein. Oder er hilft dem Wolf fangen, die nächsten Angeschlagenen werden ebenfalls Wolfshelfer, bis das letzte übriggebliebene Kind Wolf wird.



Die Goldene Brücke

Dieses Spiel ist in ganz Deutschland so bekannt, daß fast alle Kinder es spielen. Wir wollen hier die Königsberger Fassung des Brückenspieles bringen. Der Name „Honigbrück“ bezeichnet eine der berühmten sieben Brücken unserer Pregelstadt. Im übrigen Ostpreußen wurde je nach der Örtlichkeit die Brücke anders bezeichnet. Bei Labiau war es die „Holländische Brück“, in der Wehlauer Gegend die „Wehlausche Brück“, und sehr üblich war die „Heemskebrück“.

So spielten wir die „Goldene Brücke“ in Königsberg:

Zwei Kinder, die Könige, reichen sich die Hände und bilden mit den Armen eine Brücke. Zuvor haben sie miteinander Namen verabredet, die unterschiedlich sind, wie Engel-Teufel, Feuer-Wasser, Sonne-Mond. Die andern Kinder stellen sich zu einer Reihe auf, fassen sich an Schultern oder Hüften fest und ziehen gegen die Brücke. Dann beginnt der Wechselgesang:

Kinder: Laß über! Laß über!
Könige: Wo über?
Kinder: Über die Honigbrück!
Könige: Honigbrücke ist zerbrochen.
Kinder: Laß machen!
Könige: Von was?
Kinder: Von Steinchen, von Beinchen, von Rosenholz.
Könige: Was gibst Pfand?
Kinder: Das hinterste Pferd mit Sattel und Zaum!
Könige: Kutscher, fahr' zu!

Die Brücke öffnet sich, indem die Arme gehoben werden. Über den Letzten fällt die Brücke nieder, und er bleibt zwischen den Armen stehen.

Könige: Zu wem willst? Zum Engelchen oder zum Teufelchen?

Je nach der getroffenen Wahl stellt sich das gefangene Kind hinter einen der Könige. Die geben sich nun neue Namen, und so wird der Reihe nach stets der Letzte gefangen, bis die ganze Spielerschar geteilt ist. Jetzt faßt jede Partei, der König an der Spitze, sich fest an den Händen. Die beiden Ketten stehen in einiger Entfernung einander gegenüber. Der Letzte der an Zahl schwächeren Partei beginnt einen Anlauf auf die gegnerische Kette, um sie an irgendeiner Stelle zu durchbrechen. Gelingt es ihm, so geht der abgetrennte Teil zur Gegenpartei über, durchbricht er die Kette nicht, so ist er gefangen und wird ein neues Glied in dieser Kette. Dieses Spiel, das Königsschneiden, wird so lange fortgesetzt, bis einer der Könige alleine übrigbleibt. Er darf dreimal gegen die Kette anlaufen, um sich ein neues Stück derselben abzuschneiden. Gelingt es ihm nicht, so hat er verloren.

Das Mohrenspiel

Wir haben es mit Begeisterung gespielt. Das „Handwerkerraten“ macht allen Kindern auch heute noch Spaß, vor allem das anschließende Greifchenspiel. Die Spieler stellen sich in zwei Parteien in einer gewissen Entfernung voneinander auf. Jetzt geht die „Mohrenpartei“, nachdem sie sich ein Handwerk abgesprochen hat, auf die andere zu und singt:

Wir kommen aus dem Mohrenland,
die Sonne hat uns schwarz gebrannt,
wir sind die fleißigen Mohren
und haben schwarze Ohren.

Fragt die Gegenpartei:

Was für ein Handwerk treibt ihr?

Antwort: Ein recht schönes!

Gegenpartei: Zeigt's mal!

Die Mohrenpartei stellt nun das betreffende Handwerk pantomimisch dar. Errät die Gegenpartei es, so fliehen die Handwerker und versuchen hinter ihre Malinie zu gelangen. Wer ergriffen wird, kommt zur Siegerpartei. Errät die Gegenpartei nicht das Handwerk, ziehen sich die Mohren zurück und beraten ein neues.

Wer fürchtet sich vorm schwarzen Mann?

Ein Spieler ist der schwarze Mann. Er stellt sich auf freiem Platz den andern Kindern gegenüber und ruft: Wer fürchtet sich vorm schwarzen Mann? Kinder: keiner! Sie laufen ihm entgegen. Wer vom schwarzen Mann erhascht wird, muß zu ihm übertreten. Von der entgegengesetzten Seite des Platzes rufen sie nun gemeinsam: Wer fürchtet sich vorm schwarzen Mann? — Das Spiel wird fortgesetzt, bis ein nicht gefangenes Kind als neuer schwarzer Mann übrigbleibt.

Lustige Abzählreime!

Wenn Kinder Greifchen spielen, muß abgezählt werden, bis es heraus ist: Du hast ihn! Abzählreime haben sich bis auf den heutigen Tag lebendig erhalten. Sie sind in den einzelnen Gegenden Deutschlands sehr unterschiedlich. Wir kennen noch die Abzählreime unserer ostpreussischen Kindheit — sind sie aber auch unsern Kindern geläufig? Dabei sind gerade diese Abzählverse so einfach zu lernen. Mit ihren Wortspielereien gehen sie den Kindern sofort ins Ohr und werden behalten.

Die „Ene mene“-Verse waren die gebräuchlichsten Abzählreime. Dies ist die bekannteste Form:

Ene mene minke tinke
Fade rude rollke tollke
wiggel waggel weg!

Fast jedes Dorf hatte bei uns eine Abart dieses im ganzen Osten gebräuchlichen Abzählreimes. Statt „fade rude“ heißt es da „Vader Rader“, „Wade rode“ oder „ohle rohle“. Wie man es selbst von zu Hause kennt, soll man diesen Abzählvers seinem Kind beibringen. Das lustige Wortspiel wird ihm viel Spaß machen. Hier noch einige andere Abzählreime aus unserer Heimat, die für das Spiel unserer Kinder geeignet sind:

Ich und du,
Müllers Kuh,
Müllers Esel,
das bist du!

*

Ene mene mu,
wer greift nu,
ich oder du?

*

Eck zweck Dreck
du bist weg.

*

Hanschen und Gretchen,
die liefen übern Steg,
Hanschen blieb stehen,
Gretchen lief weg.

Ene mene Tintenfaß,
geh' in die Schul' und lerne was.
Wenn du was gelernt hast,
komm nach Haus und sag' mir das.
Eins, zwei, drei
und du bist frei.

*

1 2 3 4 5 bis 20.
Wer kauft Danzig?
Der soll heißen
Zipp Zapp.
Du bist ab!

*

Ein Schmied wollt' ein Pferd beschlagen,
wieviel Nägel muß er haben?
Eins, zwei, drei,
und ein Fuder Heu,
und ein Fuder Holz,
so geht mein Pferdchen stolz.

Ähnlich ist der nachfolgende Abzählreim, der aber anders gespielt wird. Das Kind, bei dem der Reim endet, muß eine beliebige Zahl sagen, welche dann beim weiteren Abzählen den Ausschlag gibt.

Es fuhr ein Bauer nach der Stadt,
zerbrach sein neues Wagenrad.
Wieviel Nägel muß er dazu haben,
um seinen neuen Wagen zu beschlagen?

Ganz besonderen Spaß machen natürlich solche Verse, die überhaupt keinen Sinn zu haben scheinen, aber lustige Wortspiele ergeben. Es sind verstümmelte und unkenntliche Reste, deren Ursprung der Volkskundler oft feststellen, wenn auch nicht immer enträtseln kann. In dem nachfolgenden Verschen sind wohl französische Wortverstümmelungen enthalten, aber ein Kind fragt nicht danach, sondern freut sich an dem Wortspiel, wie wir es ja auch in unserer Kinderzeit taten.

Annchen, Dannchen, Dittchen, Dattchen,
Teber de beber de Bittchen Battchen.
Teber de beber de bu,
ab bist du!

Wir erzählen Geschichten!

Der kleine Rasemuck und die Elster

Es war einmal ein kleiner Rasemuck, der war einer der tollsten und übermütigsten der ganzen Rasemuckenbande. Seine armen Eltern hatten ein rechtes Kreuz mit ihm. Und dabei war es seinen beiden Rasemuckenbrüdern doch schon ganz schlimm ergangen. Der älteste hatte eines Tages ein Heupferdchen geschnappt und war auf ihm davongeritten. Fort aus dem tiefen Bruch, wo ihm nichts Böses geschehen konnte, in die weite, weite Welt hinaus. Niemand aus seiner Rasemuckenfamilie hat ihn je wiedergesehen.

Und der zweite Rasemuckenbruder hatte auch ein schlimmes Los. „Geh nicht so weit fort von uns!“, hatte die Rasemuckenmutter jeden Tag gewarnt. Aber der kleine Rasemuck war doch eines Tages heimlich ausgerissen. Da hatte ihn der Adebar entdeckt, der gerade am Moor entlangstelzte und nach dicken Poggen Ausschau hielt. Als er den kleinen, grasgrünen Rasemuck sah, dachte er natürlich, daß es ein Frosch sei. Haps, hatte Meister Adebar zugepackt und den armen kleinen Moorkerl verschlungen.

Nun war bloß noch der jüngste Rasemuck übrig. Der sollte nun eigentlich schön brav sein und den Eltern keine Schande machen. Aber was tat der Bösewicht? Er strolchte kreuz und quer durch das Moor, zupfte dem Wollgras die Wolle aus, klebte den Schnecken die Häuserchen zu und band der uralten Schildkröte, die gerade ihr Nickerchen machte, mit Binsenfäden die Hinterfüße zusammen. Ja, so ein durchtriebener Kerl war der kleine Rasemuck!

Aber es kam noch schlimmer! Denn der kleine Rasemuck wagte sich bis auf die Wiese vor, die er nicht betreten durfte. Rasemucken sollen immer schön im Moor bleiben, wo ihnen nichts geschehen kann. Und da hatte er ein Menschenmädchen gesehen, das lag im weichen Wiesenheu und schlief. Das Mädchen hatte eine Haut so zart wie Schnee, Haare wie Gold und war riesen-riesengroß für den spannenlangen Rasemuck.

Ach, dem kleinen Rasemuck ging das schöne Menschenmädchen gar nicht aus dem Kopf. Und der Entschluß stand bald bei ihm fest: Solch ein Menschenmädchen muß ich zur Frau haben! Ich will kein Rasemuckenmädchen, das grün ist wie Galle und Haare so schwarz wie Torf hat. Ich will ein Menschenmädchen mit weißer Haut und goldenen Haaren!

Der Vater jammerte, die Mutter jammerte, alle Rasemucken jammerten. Aber der kleine Lorbaß schlich zur Moorhexe, die tief unten auf dem Moorgrund wohnte und für jedes Ding einen Rat wußte. Die Moorhexe überlegte auch nicht lange, rieb sich ihre krumme Nase und krächzte: „Du mußt einem Menschenmädchen ein Haar ausreißen! Wenn du das hast, wird es so klein wie du und du kannst es heiraten!“

Aber wie sollte der kleine Rasemuck zu dem goldenen Haar gelangen? Er schlich sich heimlich zur Wiese und lauerte im grünen Schilf einer Blänke, aber obgleich er sich fast die Kulleraugen aus dem Kopf guckte, das schöne Menschenmädchen kam nicht wieder. Der kleine Rasemuck wollte schier verzweifeln.

Da sah er nun eines Tages, als er wieder auf der Lauer lag, Männer über die Wiese daherkommen. Die hatten im Moor Torf gestochen und wollten den trockenen Torf einfahren. Schnell huschte der kleine Rasemuck in ein Torfstück hinein. „Vielleicht komme ich so auf einen Bauernhof und kann einem Menschenmädchen ein Haar ausreißen“, dachte er. Er sollte Recht haben. Das Torfstück wurde mit all den schwarzen Klumpen aufgeladen und fortgefahren. Ach, dem kleinen Rasemuck klopfte das Herz gewaltig, als er in seinem dunklen Versteck saß und der Wagen über Stock und Stein holperte. Aber da dachte er an das goldhaarige Mädchen, und da hatte er gar keine Angst mehr.

Plötzlich hörte das Rumpeln auf. Der Wagen war auf dem Bauernhof, und der Torf wurde abgeladen. Hui, flogen die Torfstücke in den Schuppen hinein. Krach, machte es oft und der braune Klumpen zersprang in viele Krümel.

Jetzt kam das Torfstück, in dem der kleine Rasemuck verborgen war. Er klammerte sich angstvoll an ein paar feste Wurzelfasern . . . hui, machte es, bautz . . . „Au!“ schrie der kleine Rasemuck und purzelte aus dem Torfstück heraus. Aber schnell kroch er in ein anderes hinein, denn schon kamen neue Klumpen durch die Luft geflogen. Das war eine aufregende Geschichte.

Als endlich der Torf abgeladen war und die Männer fortgingen, mußte sich unser Rasemuck aus einem dicken Torfberg herausarbeiten. Und da er vor lauter Ungeduld schon ganz zappelig geworden war, wollte er schnell zur Tür hinaushuschen, um sich nach dem goldhaarigen Menschenkind umzuschauen.

Aber da kam ein wildes Ungetüm auf ihn zu, das war riesengroß und sah furchtbar grimmig aus. Es hatte sein Maul weit offen und seine großen Augen funkelten böse. Es war Karo, der Hofhund.

Schrecklich!, dachte unser kleiner Rasemuck, und das Herz klopfte ihm bis zum Hals. „Das Ungetüm wird mich noch umbringen! Wäre ich bloß in meinem guten Moor geblieben, da gab es so etwas Furchtbares nicht!“

Und unser Rasemuckchen zog sich in die finstere Stallecke zurück. Draußen wütete Karo weiter. Hau, hau, hau . . . nein, er konnte sich gar nicht beruhigen. „Was hast du denn, Karo?“ fragte Mieke, die gerade auf Mäusejagd war. „Sind Diebe da oder gibt es sonst etwas Schlimmes?“

„O, ganz was Entsetzliches!“ jaulte Karo. „Da drinnen im Stall sitzt ein grüner Kerl mit pechschwarzen Haaren, der stinkt wie ein IIske und hat glühende Feueraugen. Der bringt Unglück, der bringt Unglück!“ Ach, der dumme Karo wußte nicht, daß der grüne Kerl nur ein harmloser Rasemuck war, der viel, viel mehr Angst hatte als Karo und Mieke zusammen.

„Dann jag ihn doch fort, miau“, meinte Mieke. Karo überlegte, dann schüttelte er den Kopf und kniff den Zagel ein. „Ich kann nicht, Mieke! Aber ich weiß einen fetten Knochen, den hab ich gestern vergraben. Ich schenke dir den Knochen, wenn du den Kerl vom Hof jagst!“

„Ein Knochen . . . ein Knochen . . .“, schnurrte Mieke. „Da überleg ich nicht lange, ich tue es!“ Und damit schlich sie sich auf Sammetpfoten in den Stall, leise, leise — und war mit einem Riesensatz wieder draußen. „Hu, was hat der Kerl für Augen!“ schrieb sie entsetzt. „Ich kann es nicht, ich kann es nicht!“

„Was'n Lärm, was'n Lärm!“ schackerte eine Elster, die auf einem nahen Eichbaum saß und alles mit angesehen hatte.

„Elster, jag du den Kerl vom Hof!“ jaulte Karo. „Ich weiß, wo ein silberner Löffel vergraben ist. Den sollst du haben.“

„Ich zeige dir ein Mäusenest mit vielen leckeren, jungen Mäusen!“ miaute Mieke.

„Klar, klar“, freute sich die Elster, „mach ich, mach ich!“ Und husch, war sie schon durch die offene Tür in den Torfschuppen hineingeflogen.

Aber kaum war sie im Stall, da gab es einen Mordslärm. Und dann kam die Elster kreischend aus dem Stall gepoltert und hinten am Schwanz hing der kleine Rasemuck. „Fliege zum Moor, fliege zum Moor!“ schrie der grüne Wicht. Und die Elster war so aufgeregt über das Schreckliche, das sich an ihrem Schwanz festgeklammert hatte, daß sie spornstreichs zum Moor flog. Dort ließ sich der kleine Rasemuck fallen — plumps, platsch, da war er im weichen Moor gelandet.

„Unser kleiner Rasemuck ist wieder da!“ riefen die glücklichen Eltern und umarmten ihren Jüngsten. Und dann erzählte der kleine Rasemuck von seinem Abenteuer. „Aber ich tue es nie mehr!“ sagte er. „Ich will kein Menschenkind zur Frau. Ich heirate jetzt ein Rasemuckenmädchen, auch wenn es schwarze Haare und grüne Haut hat!“ Und so hat er es denn auch getan.



Vom Hans, der nicht Beetenbartsch essen wollte!

„Hanschen, komm' essen!“ rief die Mutter.

„Was gibt's denn?“ fragte Hans neugierig. „Kartoffelflinsen? Ei, Spirkel mit Pflaumenklöße? Oder graue Erbsen?“

„Heute gibt es Beetenbartsch!“ sagte die Mutter. „Und wenn du nachher auf dem Brauen reiten willst, dann mußt du deinen Teller leergegessen haben!“

„Ich will aber nicht Beetenbartsch essen!“ schrie der kleine Bowke und trampste mit dem Fuß auf. „Ich will, ich will, ich will nicht Beetenbartsch!“

„Ei, ich komm mit der Kloppeitsch!“ brummte der alte Opa, der schon am Tisch saß und sich den Teller bis zum Rand vollgeschöpft hatte. „So was Gutes und Gesundes. Du wirst Beetenbartsch essen!“

Aber Hans zeterte wie ein Rohrspatz. Und als die Mutter ihn auf seinen Platz schob, schlug er mit der Faust auf den Tisch, daß der volle Teller mit Beetenbartsch umkippte.

„Wacht, du Lorbaß!“ schimpfte nun auch der Vater. Und, wie jedesmal, wenn es Beetenbartsch gab, bekam Hanschen seine Schicht Prügel und wurde in die dustre Kammer gesperrt. Da heulte er nun vor Wut und Hunger. Aber Beetenbartsch aß er nicht.

Am Abend, als er immer noch bockig und hungrig im Bettchen lag, konnte er nicht einschlafen. Der Magen knurrte. Und es roch so gut nach den leckeren Bratkartoffeln, die es zum Abendbrot gegeben hatte. Hans hatte zur Strafe nichts abbekommen.

Da stand auf einmal ein kleines Mannchen am Bett, das hatte lange, dünne Spinnenfinger. Mit denen tippte es unseren Jungen an und sagte: „Ich weiß, wo es was Schönes zu essen gibt. Kommst du mit, Hanschen?“

„Ei ja!“ rief Hans und sprang mit beiden Beinen aus dem Bett. Das kleine Mannchen lief so flink voraus, daß der Junge kaum folgen konnte. Durch den dustern Flur ging es und dann über den Hof, an der Scheune vorbei, in den Roßgarten hinein. Und immer weiter, bis der große Wald kam. Hier machte das Mannchen halt, klopfte an einen Stein und sprach:

„Klopp an, moak opp, Rapuckekopp!“

Da wurde der Stein zur Seite geschoben und eine Höhle wurde sichtbar, in der ein helles Feuerchen brannte. Viele kleine Männerchen saßen um einen großen Kessel herum, der über einem Dreifuß hing, und schöpften sich ihre kleinen Schüsselchen voll Suppe. O, wie duftete das gut. Hans lief das Wasser im Munde zusammen. „Gib mir auch!“ sagte er zu dem kleinen Mannchen.

Da reichte ihm das Mannchen einen Topf zu. Aber als Hans gierig nach dem Löffel griff, sah er, daß der Topf bis zum Rande mit Beetenbartsch gefüllt war.

„Ich will nicht Beetenbartsch!“ schrie der Junge. Und dann warf er den Topf auf die Erde, daß er in tausend Scherben zersprang. Aber da geschah etwas Schreckliches. Die rote Suppe begann in dem Kessel zu kochen und zu brodeln und über den Rand zu steigen. Hanschen wollte davonlaufen, aber die Suppe war flinker. „Das ist die Strafe, du ungezogener Junge!“ schrie das Mannchen wütend.

O weh, da war Hans in der roten Brühe ausgerutscht. Feuerrot von der roten Beetensuppe wurden Kopf und Hände. O, wie das brannte! „Mutterchen, Mut-



terchen!“ . . . schrie der Junge. Da stand seine Mutter am Bettrand, schlug die Hände über dem Kopf zusammen und jammerte: „Hanschen, was ist bloß los? Bist du krank? Wie siehst du aus, mein Jungchen?“

Hans schlug die Augen auf. Er lag in seinem Bett und das Mannchen war fort. Aber als er seine Hände im Licht der Lampe besah, waren sie feuerrot. Und als die Mutter ihm einen Spiegel vors Gesicht hielt, war es auch ganz rot. Und überall waren auf der Haut kleine Pickel, die sahen aus wie die Beetenstückchen in der Bartschsuppe.

Hanschen wurde schwer krank. Alle gingen auf bloßen Sohlen durch die Kammer. Und Mutter brachte ihm das Schönste und Beste zu essen.

Aber Hans wollte kein Zuckerei und keine Flinsen, kein Klunkermus und keinen Fladen mit süßer Kirschkreide. „Ich kann nicht essen“, weinte der kranke Junge und wurde von Tag zu Tag dünner.

Da stand eines Nachts, als Hanschen nicht schlafen konnte, wieder das kleine Mannchen am Bett. Es hob seinen langen Spinnenfinger und sagte: „Na, bist du nun kuriert? Wenn du morgen Beetenbartsch isst, wirst du ganz gesund werden, Hanschen!“

Die Mutter glaubte ihren Ohren nicht zu trauen, als Hans am Morgen zu ihr sagte: „Mutterchen, koch mir Beetenbartsch!“

Und sie kochte eine ganz leckere Suppe und rührte einen extra dicken Löffel Schmant daran. Hans wollte den Teller wieder zurückstoßen. Aber da dachte er an das Mannchen und öffnete gehorsam den Mund, daß Mutter einen Löffel mit Beetenbartsch hineinschieben konnte. Ei, wie das schmeckte. „Mehr . . .“, sagte

Hanschen und spürte, wie die heiße Suppe wie Feuer durch die Adern rann. Und er aß und aß und bei jedem Löffel wurde ihm wohler zumute.

Als er den Teller leer gegessen hatte, glaubte die Mutter ihren Augen nicht zu trauen. Hanschen Gesicht war wieder klar wie der Brunnen und seine Hände waren rein und zart. „Nun bin ich gesund“, sagte er und sprang mit beiden Füßen aus dem Bett.

Von dem Tage an aß Hans nur zu gerne Beetenbartsch.

Die Geschichte wird aber noch heute den ungezogenen Kindern erzählt, die nicht Beetenbartsch essen wollen. Und viele alte Leute behaupten, daß Beetenbartsch noch immer kranke Menschen gesund macht und ein langes Leben schenkt.

Na, und wie ist es mit euch? Eßt ihr auch gerne Beetenbartsch? Oder —na, denkt lieber an den ungezogenen Hans, der keinen Beetenbartsch essen wollte.

Warum der Sperling hopst

Die Geschichte ist schon solange her, daß sie beinahe gar nicht mehr wahr ist. Damals trug der Pogg noch ein graues Fell und sah beinahe aus wie eine Maus. Ja, sogar einen langen Zagel hatte er, auf den war er besonders stolz. Ihr könnt es mir ganz bestimmt glauben.

Eines Tages traf der Pogg den Sperling. Der aß gerade aus einer großen Schüssel Haferbrei. „Loat mi ook moal ran . . .“, sagte der Pogg, der für sein Leben gerne Haferbrei aß. Und dann schlugen sie sich beide den Bauch so voll, daß der Pogg zu stöhnen begann: „Au, öck platz, öck platz!“ Und dabei fraß er immer weiter, der Gierschlung.

Auf einmal platzte er wirklich. Srrrr . . . machte es, und da war schon ein langer Riß in dem grauen Fell vom Pogg, gerade auf dem dicken Haferbreibauch.

„He platzt, he platzt!“ schrie der Sperling entsetzt und wollte zum Schneider laufen, um Nadel und Faden zum Zunähen zu holen. Aber da kam zum Glück der Adebar vorbei. „Oadeboar, näj moal fix möt dienem Schnoawel dem Pogg dem Buuk to!“ rief der Sperling.

Der Adebar ließ sich nicht lange bitten und fing gleich mit dem Nähen an. Schön säuberlich nähte er mit ein paar langen Grashalmen den Riß zu. Aber da bekam er plötzlich ein kleines Stückchen Poggenteisch in den Schnabel. Donnerwetter, das schmeckte aber lecker.

„Oadeboar, du deihst mi joa weh!“ schrie der arme kleine Pogg. Aber der Adebar war nun einmal auf den Geschmack gekommen. „De Kerl frett mi opp!“ jammerte der Pogg und lief, hastewaskannste, davon. Aber der Adebar war flinker. Klapp, hatte er unseren Pogg beim Zagel erwischt und wollte ihn nun mit Haut und Haar verschlingen.

Doch da war der Pogg mit einem großen Satz aus seinem Pelzchen herausgesprungen. Und schwupp — sprang er splinternackt in den nächsten Teich.

Da stand nun der Adebar, klapperte ärgerlich mit dem Schnabel und flog dann verbost davon.

Unser Pogg aber saß wohlgeborgen bei der guten lieben Wasserfrau tief unten auf dem Teichgrund und jammerte und barmte, denn er fror gottsjämmerlich

ohne Fell. Und die Augen waren ihm vor Angst aus dem Kopf herausgequollen, so daß sie nun so groß waren wie Suppenteller.

„Du deihst mi leed, kleener Pogg!“ sagte die gute Wasserfrau und streichelte den armen, nackten Pogg. „Oawer wacht, öck war di helpe on di e nieet Kleeedke näje.“ Und dann schwamm die Wasserfrau zu den Fischen, um von jedem ein Stückchen Schuppenkleid zu erbetteln.

Der gutmütige Karpfen schenkte auch gleich eine prächtige Schuppe, selbst der kleine Gringel sagte nicht nein, und nur der Hecht war geizig. Schließlich gab er ein winziges Stückchen von seiner weißen Bauchhaut, aber dafür mußte er gleich eine neue Flosse bekommen.

Aus allen Flicker nähte nun die Wasserfrau mit dicken grünen Schilffäden das neue Poggkleid zusammen und zog es dem nackten Kerlchen über. Ein bißchen eng und bunt war es ja, aber der kleine Pogg brauchte nun nicht mehr zu frieren. „Eck dank di ook scheen“, freute sich der Pogg. „Is all good, Poggke! On wenn di de Oadeboar wedder moal biem Kreppschull packe wöll, dänn hops man em Dimpel rön, eck war di all beschötze!“

Der Pogg bedankte sich vielmals und kletterte auf das Ufer. Aber o weh, das neue Kleid war so eng, daß er nur hüpfen konnte. Und einen Schwanz hatte er nun auch nicht mehr.

Dauerte nicht lange, da traf der Pogg den Sperling. Wie der den Pogg mit seinem grünen Flickerkleid und den herausgequollenen Augen sah, fing er an zu lachen und lachte und lachte, daß er gar nicht aufhören konnte. „Ock lach mi dod, öck lach mi dod!“ schrie der Sperling und hopste vor Vergnügen. „Wie kickst du ut, wie kickst du ut!“ Und er lachte so sehr, daß er immerzu weiter hopste. Seht ihr, und darum hopst der Sperling noch heute.

Und der Pogg trägt immer noch sein geflicktes, enges Kleid, das ihm die Wasserfrau genäht hat. Der Adebar aber hat nicht vergessen, wie gut ihm der Pogg geschmeckt hat und macht Jagd auf ihn, wo er ihn findet. Wenn der arme Pogg keinen anderen Ausweg mehr weiß, hopst er in den nächsten Teich. Denn da unten wartet ja die gute Wasserfrau, und die beschützt ihn noch heute.

Das Kind ist ein Buch, aus dem wir lesen und in das wir schreiben sollen. Gleichgültige Augen entdecken an ihm nichts Bemerkenswertes, erst wenn man ihm mit dem warmen Hauch der Liebe naht, treten Zeichen hervor, die uns oft überraschen, entzücken oder erschrecken. Und zum großen Teile liegt es an uns, welche Zeichen wir hervorrufen.

Peter Rosegger

Wir singen Kinderlieder von zu Haus!

Kinderlieder von zu Haus finden wir vor allem in den beiden bekannten ostpreußischen Liederbüchern **DER BRUMMTOPF** (Herausgeber: Wilhelm Scholz, Voggenreiter Verlag Bad Godesberg) und **MEIN LIED — MEIN LAND** (Herausgeber: Herbert Wilhelmi), ferner in Liederblättern. Nachfolgend führen wir die Lieder der Reihe nach auf.

DER BRUMMTOPF:	Seite
De Oadeboar	16
Ein Hündchen lief durchs Haferfeld	18
Gangel, gangel undrem Schoh	55
Ging ein Weiblein Nüsse schütteln	19×
Hab gedienet	13
Kling, klang, Schmied, schlag zu	13×
Oadeboar von neege Jahr	17
Putthehneke, Putthehneke	15
Schloap, man Kindke	54

Die mit einem × hinter der Seitenzahl bezeichneten Lieder sind auch im Liederblatt „Ostpreußen im Lied“ enthalten, ebenfalls Voggenreiter Verlag, Bad Godesberg.

MEIN LIED — MEIN LAND:	Seite
De Oodeboar	109
Ein Hündchen lief durchs Haferfeld	92
Gangel, gangel onderm Schoh!	95
Ging ein Weiblein Nüsse schütteln	96
Gretel, liebes Gretelein	117
Hans ging nach Siebenheim	95
Kling, klang, Schmied, schlag zu	94
Muß wandern, muß wandern	98
Oadeboar möt Noame	93
Putthehneke, Putthehneke	92
Schlaf, Kindchen, schlaf	84
Schlop in, min Kind	86
Schloap, min Kindke, lange	86
Wer hat die schönsten Schäfchen	83
Wollt ihr wissen und wollt ihr sehn	116
Zieh, Schimmel, näh de Stadt	94

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort von Ruth Geede	3
FÜR UNSERE ALLERKLEINSTEN!	
Fingerspiel (Dies ist der Daumen)	5
Puschkatzen	5
Hottemann	5
Hotte, fahr nach Danzig	5
Scherzmärchen	6
In den Wald fahren	6
Frau Tralala	6
FROHLICHE KINDERREIME!	
Opas Bauernhof	7
Der Adebar	8
Gussegänschen	9
Der Bock	9
Hanske wull riede	9
Hähnchen flog aufs Dach	10
Lämmchen ging zum Waldchen	11
WIR SPIELEN IM HAUS!	
Alles, was Federn hat	13
Taler, Taler, du mußt wandern	13
Schweineschlachten	13
Das Schlangennest	14
Jacob, warum lachst du?	14
Muhme Schabler	14
Das hölzerne Mannchen	15
WIR SPIELEN DRAUSSEN!	
Wer eine Gans gestohlen hat	17
Kuckuck, wo bist du?	17
Muß wandern, muß wandern	18
Wir treten auf die Kette	18
Die schwarze Köchin	18
Hir ist grün, das ist grün	19
Das Fische-Spiel	19
Plumpsack	21
Kämmerchen vermieten	21
Wie gefällt dir dein Nachbar?	22
Gussegänschen	22
Die goldene Brücke	23
Das Mohrenspiel	24
Wer fürchtet sich vorm schwarzen Mann	24
LUSTIGE ABZÄHLREIME!	
WIR ERZÄHLEN GESCHICHTEN!	
WIR SINGEN KINDERLIEDER VON ZU HAUS!	
Verzeichnis	34