

Badische Landesbibliothek Karlsruhe

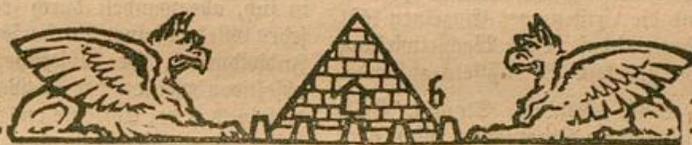
Digitale Sammlung der Badischen Landesbibliothek Karlsruhe

Karlsruher Tagblatt. 1843-1937 1923

14.10.1923 (No. 41)

Die Pyramide Wochenschrift zum Karlsruher Tagblatt

12. Jahrg. No 41



14. Okt. 1923

Mar Dreßler / Philosophie der Erziehung von Ernst Kriek.

Ein Standardwert der Erziehungslehre liegt vor.*) Mit Recht hat es dem Verfasser, Volksschullehrer in Mannheim, den Dr. h. c. der Universität Heidelberg eingetragen. Er hat die Erziehungslehre, die bisher im Schatten der Ethik und der Psychologie ihr Dasein fristete, hinausgestellt in die Sonne freier, unabhängiger Existenz. Was die Entwicklungslehre in der Biologie, die Lehre von der Gestaltentwicklung der Körperlichkeit, ist die Erziehung im Reich des Geistes; Erziehung ist Entwicklung des Geistes. Entwicklung der organischen Gestalten lehrt uns die Deszendenztheorie; Entwicklung der geistigen Gestalten die Erziehung.

Wie die organische Entwicklung nur vor sich geht innerhalb des Ganzen, dessen Teile sich gegenseitig beeinflussen, hemmen und treiben, so ist die geistige Entwicklung, die Erziehung, nur möglich und denkbar als Gemeinschaftserziehung. Die platonische, idealistische Orientierung des Verfassers tritt klar und fruchtbar zutage. Die Idee ist vor den Dingen. Die Idee des Organismus ist vor den Teilen desselben. Der Organismus ist mehr, Ursprünglicheres und Höheres als die Summe, als das zweckhaft mechanische Gefüge der Einzelnen; er ist vor allem einheitlich lebendes Wesen, von dem das geistige Leben der Glieder erst ausgeht. Das lebendige Ganze, die Idee, ist früher, im logischen Sinne, als seine Teile. Teile, Individuen, als Elemente genommen, gäben durch bloße Summation niemals ein Ganzes. Ein Aggregat von Bausteinen gibt nicht den Organismus eines Hauses; sie stellen einen Trümmerhaufen vor, kein Haus, das nur durch die herrschende Idee des Baumeisters entsteht. Daß ein Wagen eine Wirklichkeit ist, bestreitet niemand; wenn man dem Wagen aber nacheinander die Deichsel, die Räder, Achsen und übrigen Teile entzieht und die Teile auf einen Haufen schiebt, dann unterscheidet sich der Wagen vom übrigbleibenden Haufen materiell in gar nichts, und doch ist der Wagen verschwunden. So ist die Idee eines Volkes, einer Gemeinschaft von den Einzelindividuen.

Die Idee hat die ureigenschaft, sich zu entwickeln. Erziehung ist nicht Hilfsmittel der Entwicklung, sondern grundlegende Funktion derselben. Erziehung ist Ursprung des geistigen und gemeinschaftlichen Lebens. Erziehung ist so alt und so ursprünglich wie die Menschheit selbst und sie hat bestanden, als es noch keine Schule, keinen Unterricht und keine technischen Überlegungen dafür gab. Es ist kein Mensch, keine Gemeinschaft, kein Volk auch nur als existierend denkbar, in deren Wesen und Werden nicht stets Erziehung eine grundlegende Funktion schon geübt hätte. Der Mensch ist der Erziehung aufgegeben: geistige Form, höheres Menschentum entspringt einzig und allein aus der Erziehung. Kultur und geformtes Menschentum, die als Auswirkung des Geistes gelten, kommen nur zustande, wenn

*) Eugen Diederichs in Jena.

der Einzelne Glied einer Gemeinschaft ist, deren Typ er in Sondergestalt darstellen muß. Und die Darstellung eines bestimmten Kulturtypus in den Gliedern einer Gemeinschaft, das ist Erziehung.

Erziehung findet ursprünglich und immer statt, wo Leben und Entwicklung ist. Leben heißt: Sich-entwickeln; Sich-entwickeln heißt: Sich-erziehen. Alle Erziehung ist Allgemeinerziehung; besondere „Sozialpädagogik“ ist ein Pleonasmus; es entwickelt und erzieht sich überhaupt nur das Ganze und mit ihm alle Teile. Erziehung ist an und für sich Ursphänomen der Gesellschaft.

Das Hocherfreuliche an diesem Werk ist, daß es beweist, wie nur aus dem Geist des platonischen, unseres Idealismus heraus schöpferische Wahrheiten, erlösende Einsichten hervorgehen können. Das Kennzeichen der echten Idee, das Merkmal ihrer Abkunft aus dem Ewigen, ist Fruchtbarkeit und Zeugungskraft. Die Versuche der Psychologie, Sprache, Religion, Sitte usw. aus ihren Anknüpfungspunkten und Mitteln abzuleiten, müssen heute als ebenso gescheitert gelten, wie das ganze Unterfangen des Naturrechts, die gemeinsamen Lebensformen und Gemeinschaftswerte, schließlich die ganze Kultur und Geschichte aus dem Sinnen und zweckhaften Wollen der Einzelnen, aus subjektiven Bedürfnissen herzuleiten. Man denke an die hoffnungslose Lage, in welche die Engländer die Ethik gebracht haben, da sie versuchten, aus einer Summe egoistischer Individuen ein Ganzes, mit Gemeinsum, aufzubauen. Aus individual-ethischen Gesichtspunkten kann man nie und nimmer zu einer Sozialethik aufsteigen. Sozialethik ist vielmehr das Primäre. Gerechtigkeit ist keine zweckhafte Abmachung selbstsüchtiger Individuen, sondern eine ursprüngliche, zwingende Idee.

Der abstrakte Gegensatz zwischen Einzelmensch und Gemeinschaft ist aufgehoben. Gemeinschaft ist lebendiger Organismus, darin jeder Einzelne als Glied eine dienende Funktion ausübt und zugleich ein Maß an Selbstzweck und Eigenwert besitzt, ein Organismus, darin die Harmonie und Wechselwirkung aller Einzelnen untereinander und mit dem Ganzen gewahrt wird, darin endlich die Bildung des Ganzen und der Glieder, ihrer Eigenart und Sonderfunktion unbeschadet, durchgehends ähnliche Gesetzmäßigkeit und entsprechende Grundcharaktere aufweisen. In dieser Einsicht vereinigen sich Freiheit und Notwendigkeit. Der Geist ist das Persönlichste und Allgemeinste zugleich und der Begriff des Organismus umschließt Freiheit und Notwendigkeit in der Einheit.

Ohne Gemeinschaft ist und wird der Mensch überhaupt nichts. In der Vereinzelung könnte das einzelne Ich weder sein noch werden. Das gliedhafte Bewußtsein mit einem höheren Ganzen gibt seinem Leben Grundlage und bildenden Inhalt. Konkreter Mensch, Persönlichkeit, wird man nur innerhalb der Gemeinschaft, nur im

Wachsen und Verwachsen mit ihr. Einheit ist keine Folge eines Beschlusses getrennter Teile. Die Einheitlichkeit der Vielen ist nur möglich und gegeben durch die gemeinsame Idee, die von vornherein die Vielen zur Einheit zusammenschließt. Aus der leblosen Peripherie der sinnlichen Einzelexistenz reißt der Verfasser das Denken kopernikanisch ins Zentrum der lebendigen, schöpferischen Idee. Erst die Idee, dann die Einzeldinge, die ihren Gehalt und ihr sinnvolles Band nur in der zusammenhaltenden Idee finden. Ohne Idee kein Werk, keine Bildung, keine Welt. Die Schönheit des vorliegenden Werkes liegt darin, daß es eine geistige Einheit ist, von Einer beherrschenden, befehlenden Idee durchlebt. Darin liegt z. B. die einheitliche Schönheit und Größe eines N. Wagnerschen Musikdramas über frühere Liederzyklen und Choraggregate, daß in jenem Ein Geist wartet, der es zum Organismus macht, worin jedes Glied zum Charakter des ganzen gestimmt ist. Ein Glied aus dem Fliegenden Holländer in den Lohengrin, oder aus Rheingold in den Tristan einfügen wollen, wäre so verfehlt, wie wenn man an die Stelle eines verlorenen Eidechsenbeines das Bein einer Heuschrecke einsetzen wollte.

So definiert der Verfasser die Gemeinschaft als ein ursprüngliches, organisches Wesen, in dessen Werden der Einzelne als ein Glied durchaus verflochten ist. Es ist nicht wahr, daß Gemeinschaft ursprünglich aus den Einzelnen als ihren Elementen zustande kommt; sie ist mit ihren Gliedern jederzeit da, und die Existenz des Einzelnen läßt sich nur aus ihr erklären. Ohne Gemeinschaft, ohne Wechselwirkung zwischen Ich und Du kommt schon gar kein Bewußtsein zustande.

Gemeinschaft jeder Art und Stufe (Familie, Stamm, Volk) sind überindividuell und ursprünglich geistige Organismen, nicht aber Zweckverbände aus freier Wahl und Summierung Einzelner. Sie führen ein wirkliches, gesellschaftliches Eigenleben, dessen ursprüngliche Funktionen die Lebens- und Bildungssphäre für sämtliche Glieder sind.

Die Gemeinschaft besitzt als wirkliches Lebewesen, als geistiger Organismus ursprüngliche Fähigkeit zur Selbstformung, weit in ihr vorausgreifendes Gemeinbewußtsein als Ausdruck der wurzelhaften Lebenseinheit besteht und wirksam ist. Aus dem Geist stammt das Wesen jedes Menschen, ein jeder wurzelt mit seinem innersten Selbst, mit seinem Wesenskern im Urgeist. Dieser selbst ist zeitlos, ewig, Grundlage aller seelischen Entfaltung, alles geschichtlichen Werdens und aller kulturellen Formung. Geist ist Gemeinschaftswesen. Durch ihn ist jeder Einzelne einer höheren Ordnung, einer höheren Einheit organisch eingereiht. Die Form aber, in welcher der Geist im Einzelnen Gestalt annimmt und in die Erscheinung tritt, wird Seele genannt.

Jeder Einzelmensch ist eine Variante des Urtypus Mensch. Es ist der Sinn jeder höchsten Bildung und jeder Kultur, die Humanität, das Menschliche in Sondergestalt zur reinsten und vollkommensten Darstellung zu bringen.

Lebensgemeinschaft bedeutet die wesenhafte und ursprüngliche Einheit des Lebens, das überindividuelle Gebilde, in dem alle Einzelnen als Glieder wurzeln, wachsen und ihre Bestimmung erfüllen. Gemeinschaft ist ursprüngliches lebendiges Wesen, geistiger Organismus in der Vielheit des natürlichen Gattungs- und Individuallebens. Gemeinschaft ist nichts als die übergeordnete ursprüngliche und substantielle Einheit — nicht aber die Summe! — der Glieder. Der Geist ist an sich überpersönlich, Gemeinschaftswesen, Bildungsgefeß und treibendes Prinzip in der Geschichte. In der Seele aber nimmt er persönliche Gestalt an und sie überträgt sein Zeichen und Siegel weiter auf den Leib. Der Urgeist wird diesseitige Wirklichkeit, indem er seelische Form und Leibhaftigkeit annimmt.

Vom Mittelpunkt her gesehen sind die Eigenschaften Ausstrahlungen eines einheitlichen Formgesetzes. Sie kommen zustande als Differenzierungen des einheitlichen Wesens durch die bildenden Einwirkungen von außen, also als Reaktionen auf Anreize und Begrenzungen durch die Mächte der Umwelt. Das zentrale Bildungsgesetz ist (nicht ableitbar) Urwesen, Urcharakter, Entelechie.

Jeder Mensch bildet in seiner inneren Form den Aufbau der Lebensgemeinschaft ab und in seiner Bildung durchbringen sich Eigengefeß und Funktion, die ihm durch Stellung und Gliedschaft in der Gemeinde zukommt. Das Einzelwesen und das Gemeinwesen wurzeln beide im selben geistigen Urgrund und tragen beide die Totalität des Menschlichen in ihrem besonderen Grundcharakter in sich. Darum ist auch die Möglichkeit der Eingliederung und der Harmonie, der gegenseitigen Anpassung gegeben.

Bei der Bildung wirken zwei Gesetzmäßigkeiten ineinander: das Formgesetz der Gemeinschaft und das Eigengefeß des persönlichen Urcharakters. Alles Lebendige ist in die Gesamtheit des Lebens verflochten; jedes Glied empfängt, um zu geben, und gibt, um zu empfangen, jedes ist Zweck für sich und Mittel für Andere. Der Geist, die Gesamtheit des urmenschlichen Wesens ist in jeder Sonderform der Anlage nach vollständig enthalten. Der Geist ist konstant und präsent. In jedem Einzelnen und in jeder Gemeinschaft ist die Fülle des Menschlichen vorhanden. Der Urtypus Mensch oder der objektive Geist ist Grundlage jeder Individualität und Besonderung, Voraussetzung jeglicher Bildung. Auf der Tatsache, daß jeder Mensch irgendwie die Fülle des Menschlichen in sich trägt, beruht seine Fähigkeit, sich der menschlichen Gemeinschaft jeder Art einzugliedern. Glied und Gemeinschaft erreichen die Humanität nur miteinander und durcheinander, in organischer Verbundenheit und Wechselwirkung. Wachstum und Vollendung des Einzelnen an sich selbst ist ein Unding. Ohne Gemeinschaft gibt es keine Humanität, keine Entfaltung, kein inneres Wachstum des Einzelnen. Ohne Gemeingeist gibt es keine Sprache, keine Religion, kein Recht, keinen Staat, keinerlei Gemeinschaft, keine objektive Form und Ordnung, keinen Stil und keine Harmonie im Leben.

Das Individuum trägt den ganzen Urcharakter vollkommen in sich, abgewandelt durch seine Eigengefeßlichkeit. So trägt auch jedes Glied in seiner Sonderform das Bild und Eigengefeß des ganzen Individuums. Der subjektive Geist ist jeweils nur eine Variante des objektiven Geistes, der in Wahrheit die geschichtsbildende Macht ist, doch so, daß der Einzelne aus freier Selbstbestimmung die Möglichkeit besitzt, den objektiven oder Gemeinschaftsgeist zu lenken und zu bilden, wie er von ihm gebildet und gelenkt ist. Um zu ihrer Vollkommenheit zu gelangen, bedarf die Seele der Hilfe der Gemeinschaft, der Lenkung und Formung durch die vorangeschrittenen Weisen, die Reifen und Vollendeten. Die Entwicklung vollzieht sich aus der Wechselwirkung des Urcharakters und der äußeren Bedingungen. Jeder ist die Bedingung der Entwicklung jedes Andern. Er ist es in dem Grade mehr, in welchem er selber durch das Maß seiner Kräfte höher entwickelt ist. Wir sehen das Leben des Einzelnen sich dem Leben der Art einfügen, wie seine Entelechie der Art-Entelechie. Soweit die Glieder einer Gemeinschaft in ihrer Bildung harmonisieren, soweit das Bewußtsein der Glieder im Fundament sich deckt, soweit gibt es ein wahrhaftes Gemeinbewußtsein, dessen Träger und Schöpfer die Gemeinschaft ist. Der Einzelne eignet sich das typische Gemeinbewußtsein an, bildet es sich in seinen Aufbau und Werden nach seiner Eigengefeßlichkeit ein, indem er es mit seiner Subjektivität durchbringt. Objekt und Subjekt sind also begriffliche Gegensätze, die in der Wirklichkeit nie und nirgendes getrennt sind; jedem Punkt und Inhalt des Bewußtseins eignet ein bestimmtes Maß an Subjektivität und an Objektivität.

Jeder ist am Aufbau seines Bewußtseins soweit aktiv beteiligt, als das Verhältnis seiner spontanen Kraft zur Einwirkung der geistigen Umwelt sich einstellt. Grundlage alles Bewußtseins und aller Bildung ist das Gemeinbewußtsein, in dem sich der Gemeinschaftsgeist entfaltet. Aus der urmenschlichen Veranlagung jedes Einzelnen wird entfaltet, entwickelt, was der Grundform und Grundnorm der Gemeinschaft gemäß ist, alles andere bleibt unentwickelt, wird ausgemerzt und unterdrückt, sofern ihm nicht genug Eigenkraft einwohnt, das allgemeine Bewußtsein zunächst in sich nach neuen Zielen und Werten umzuformen und dann auch die allgemeinen Normen entsprechend umzugestalten. Das ist der Sinn der Gemeinschafts- wie der Selbst-erziehung.

Freiheit besteht nicht in willkürlicher Absonderung, sondern darin, daß sie den Grundgehalt der Gemeinschaft in Sonderform und Sonderfunktion möglichst vollkommen zur Darstellung bringt. Der subjektive und der objektive Geist sind in der Wurzel Eins; der subjektive Geist ist lediglich die Differenzierung und Gliederung des objektiven, und beide nähren sich aus demselben Urquell. Die freieste Persönlichkeit ist darum das erhöhteste Symbol der Gemeinschaft.

Persönlichkeit ist die Darstellung eines Allgemeinen in der Sonderform des Einzelnen.

Die freie Persönlichkeit ist die zum Höchstmaß entfaltete und harmonisierte Humanität. Der Wert der Persönlichkeit wird gemessen an dem Grade, in dem sie den humanen Urgeist, das in der ganzen Gemeinschaft wirkende und zengende geistige Element in ihrer Sondergestalt zur Darstellung bringt, und diese Entfaltung kann allein geschehen in der Harmonie und Wechselwirkung des Wachstums mit der Gemeinschaft. So ist der Gegensatz zwischen Einzelem und Ge-

meinschaft, zwischen Individualismus und Sozialismus überwunden, welches alles nur Abstraktionen sind.

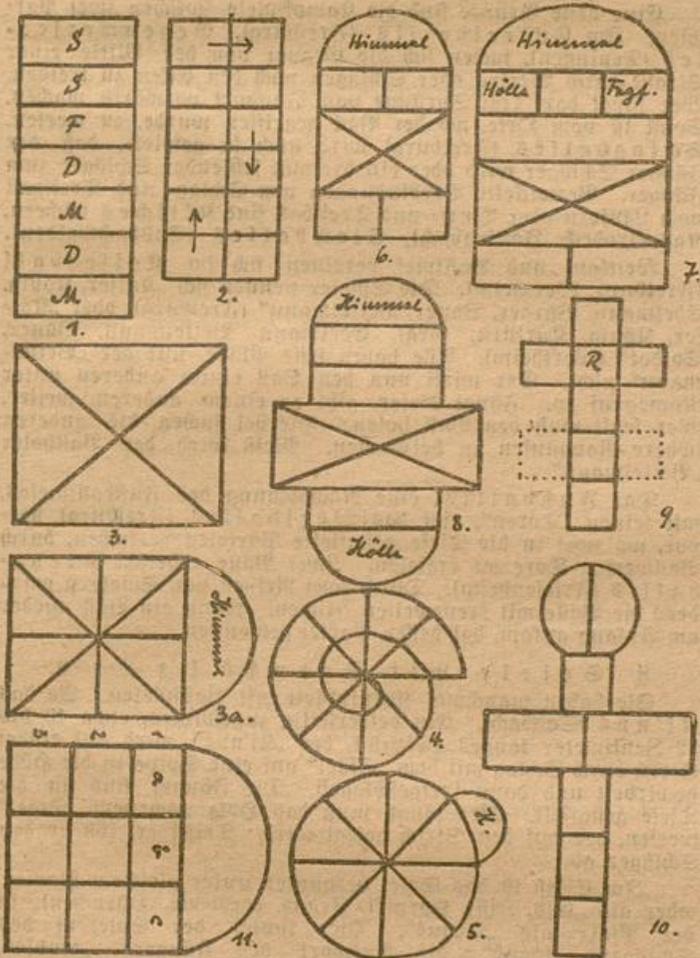
Ein Einzelner ist umso mehr freie und überragende Persönlichkeit, je mehr und konkreter er den allgemeinen Geist verkörpert, oder umgekehrt, je höher eine Persönlichkeit zur Selbstbewußtheit und Schöpferkraft emporwächst, desto typischer, vorbildlicher und allgemeingültiger ist ihre Geltung. Die Harmonie und Einheit zwischen

Glied und Gemeinschaft herzustellen, ist eine wesentliche Funktion der Erziehung und die allseitige Entsprechung zwischen den Gliedern und dem Ganzen macht das Wesen des geistigen Organismus aus. Aus der vollen Wechselwirkung zwischen Glied und Gemeinschaft kann der Einzelne zur letzten Erfüllung eigener Normen aufsteigen und dadurch umbildend und schöpferisch auf die Gemeinschaft zurückwirken. (Schluß folgt.)

Walter Zimmermann / Kinderspiele aus Baden.

6. Hinkspiele (mit Skizze).

Aufgabe dieser Spiele ist, nach bestimmten Regeln einen Stein durch alle Felder einer auf den Boden gezeichneten Figur (siehe Skizze) auf einem Fuße hüpfend zu stoßen oder einen hineingeworfenen Stein herauszuholen. Kollt der Stein in ein falsches Feld oder auf einen Strich, oder tritt man auf einen Strich, so ist man „ab“. Kommt man richtig durch, hat man die mancherorts üblichen Endproben — Blinddurchlaufen, ohne einen Strich zu berühren; Stein auf dem Rücken einer ausgestreckten Hand oder auf einem Fuße herauszutragen; rücklings über das ganze Spiel den Stein werfen („Zurückwerfen“, Freiburg) — bestanden, dann darf man sich ein „Häusle“ wählen. Man bezeichnet ein Feld, in dem man dann mit beiden Füßen ausruhen darf. Bei einigen Spielen haben alle Felder Namen, so beim „Wochenpiel“ die Tage der Woche, meist heißt das End-



feld, das bogenförmig die Figur abschließt, „Himmel“; bei den Figuren, wo vor dem „Himmel“ drei Felder liegen, nennt man die seitlichen „Hölle“ und „Fogel“, beim „Zitronenspiel“ und „Glockenspiel“ beginnt und endet man im Himmel; bei anderen geht man von der „Hölle“ in den „Himmel“. Bisweilen (z. B. beim „Fenster“) hüpfte man auch ohne Stein.

Ich setze von den Regeln ab und gebe in einer Skizze die Hauptformen der Spiele, die sich aus zwei Grundformen entwickeln, einer leiterförmigen Figur und einem Viereck, das von Eckhaken durchkreuzt ist. Die einfachste Form der Leiter ist das in Freiburg nach den Wochentagen siebenstufige Wochenpiel (1.), dessen zwölffeldrige Abänderung (2.) in Freiburg und Schopfheim ebenso heißt, ohne daß hier noch an die Woche gedacht wird. „Wochenpiel“ ist Gruppenname geworden. Das einfachste Spiel der anderen Reihe ist „Der Brief“ (Wahrnau i. B., Freiburg (3)), Hopfisch (Sasbach b. Achern), Hexenspiel (Tengen b. Waldsh.; zu mhd. hicken, hickeln, hick(e)zen, hüpfen, springen; im pfälzischen Sprachgebiet (Heidelberg, Wein-

heim) heißt man die Spiele gemeinhin „Hickeln“). Wird über das liegende Kreuz ein stehendes gelegt, so kommt man zum Glockenspiel (Offenburg), dessen Figur durch den halbkreisförmigen „Himmel“ glodenähnlich ist (3a). Unschwer leiten wir daraus ab „Die Schnecke“ (Freiburg (4)) und das „Zitronenspiel“ (Freiburg (5)), „Radspiel“ (Sere), „Kreishickeln“ (Heidelberg). Man stellt die Figur auch viereckig. Leiter und liegendes Kreuz verbinden sich in mannigfacher Weise. Es kann liegend durchkreuztes Viereck an eines mit stehendem Kreuz sich anschließen oder das liegend gekreuzte Viereck schiebt sich in eine Leiter ein, so beim „Kaiserspiel“ (Freiburg (6-8)). Der Krieg ließ die in Achern Kreuz, in Heidelberg Kreuzhickeln genannte Figur in Freiburg Flieger taufen (9., 10.; das Feld R in 9. darf in Freiburg mit beiden Füßen betreten werden, weil dort der Flieger sitzt).

Das „Fenster“ (Achern) ist das verwickelteste dieser Spiele. Es stellt in seinen fünf Stufen hohe Anforderungen an die Kunst des Spielers. Man springt:

- A: 1. mit dem einen Fuß in 1a und gleichzeitig mit dem anderen nach 1b. — 2. Mit beiden Füßen nach 1c. — 3. Zurück in den Bogen. — 4. und 5. Wiederholung in Reihe 2. — 6. zurück. — 7. und 8. Wiederholung in Reihe 3. — 9. zurück.
- B: 1. Mit einem Fuß durch die 1. Reihe von a nach c. — 2. Zurück. — 3. Wiederholung in der 2. Reihe. — 4. Zurück. — Dann 3. Reihe.
- C: Wie B mit anderem Fuß.
- D: 1. Mit verchränkten Füßen in 1c. — 2. wie A 1. — 3. Mit verchränkten Füßen nach 1a. — 4. Zurück. — Dann Reihen 2. und 3.
- E: Auf einem Fuß durch das ganze Feld: 1a-b-c, 2c-b-a, 3a-b-c.

Sehr schwierig ist auch das Sacktücherlegen (so nannten wir, glaube ich, das Spiel in Freiburg). Die gebotenen Taschentücher werden wie Sprossen einer Leiter gelegt. Zuerst hinkt man in Schlangenlinie hindurch, dann über je eines—zwei—drei usw., zuletzt über alle und jeweils zurück. Man darf auf kein Sacktüch treten außer auf das eigene, wo man mit beiden Füßen ruhen darf. Am Schluß mußte man nach der Reihenfolge des Ausschheidens durch Felder Spiegruten laufen.

7. Ballspiele.

Vielfältig sind die Allerlei, zu denen es große und kleine Allerlei (Freiburg, Feudenheim) gibt, und die Proben, deren einzelne Orte ganz bestimmte haben, z. B. Feudener Prob (Feudenheim, Mannheim), auch Probels genannt, wenn ein Kind an einer Wand für sich allein hängt, oder Reiheweisels, wenn ein Kind gegen eine Reihe anderer spielt. Die Prob heißt in Freiburg der Schluß der „Allerlei“, wo man das ganze Spiel sofort nochmals wiederholen muß, wenn man es ohne Fehler beendete. Spielt man nicht gegen eine Wand, sondern frei in die Luft, so macht man das Luftspiel (Achern). Die Erfindergabe, Abwechslungen und neue Schwierigkeiten hineinzubringen in die oft über zwanzigstufigen Spiele, ist groß. Eine neu angenommene Form heißt zunächst „Das neue Spiel“. In Offenburg hieß eine Form die Eierprob, was wohl ursprünglich hieß: (heißt mache wir) ener Prob. Durch Verdoppelung, Verdreifachung der Stufen erschwert man die Aufgaben. Bei Fehlern „ist man ab“ oder „es ist brete“ (Achern).

Ich kann hier nur zwei Beispiele geben. Die Weinemer Prob (Weinheim, Feudenheim): Ein Kind gibt einem anderen den (die) Ball(e) zu, dies wirft zurück. 1. Fangen mit beiden Händen. — 2. Mit rechter. — 3. Mit linker Hand. — 4. Fangen von oben mit beiden Händen. — 5. Mit rechter. — 6. Mit linker Hand. — 7. „Taschen“ (ab- und zurückschlagen mit flacher Hand) von unten (Kniehöhe) mit beiden Händen. — 8. Rechts. — 9. Links. — 10. bis 12. entsprechend von oben (Kopfhöhe). — 13. „Verschränkt“ (die Arme kreuzen sich bei den Knöcheln, die Handflächen kehren sich einander zu). — 14. bis 16. „Auf die Höhe“ von unten (der Ball wird aus der Hand mit Rücken nach oben in Kopfhöhe geworfen und dann weggetackelt) mit beiden Händen usw. — 17. bis 19. „Auf die Höhe“ von oben (Handrücken ist diesmal unten). — 20. Auffangen mit der Schürze und mit ihr zurückgeben. — 21. Auffangen unter der Schürze und darunter hervorschnellen. — 22. Auffangen mit der Schürze, hochschlendern und unter der Schürze auffangen und hervorschnellen. Fangweise 13. heißt mancherorts „Ehere“; „Reich“ heißt

die Handstellung, wenn die Daumen und Zeigefinger beider Hände fest aneinanderliegen. — Das Luftspiel (Achern): Zwei Kinder geben sich den Ball zu in folgenden Stufen: 1. Täßeln rechts. — 2. Links. — 3. Mit gefalteten Händen zu- und zurückstoßen. — 4. Mit der Faust rechts. — 5. Links. — 6. Ball hochwerfen, in die Hände fassen, den herabfallenden Ball zuschicken. — 7. Mit dem Handrücken zuschicken, indem die Handteller fest aufeinander liegen, rechts. — 8. Links. — 9. Mit rechtem Handrücken. — 10. Mit linkem. — 11. Mit rechter Hand hinter der linken Hüfte hervorwerfen. — 12. Aderseitig. — 13. Hände auf den Rücken legen, Ball über den Kopf zu schicken.

Sehr reichhaltig sind auch die Wandspiele, die nur gegen eine Wand gespielt werden. Vom einfachen Täßeln (Achern, der Ball wird unter Zählen schnell gegen die Wand geschickt: 1-9, 1-8 bis 1) bis zu den langen Spielen, von denen ich nur „Das neue Spiel“ (Achern, 1922) mitteile, gibt es viele Formen, wo (z. B. beim „Fange-Gupse“, Feudenheim) die Zeit des Ballfluges ausgefüllt wird mit einem Sprung: „Gupse“, Händewirbeln: „Wickeln“, Händeklatschen: „Patsche“, Händeklatschen hinten und vorn: „Hinten-Vorne“, einmahl Herumdrehen: „Kränzeln“ und mit Verquickungen dieser Einschläge. Das neue Spiel begann mit Täßeln rechts, links, schicken rechts, links, dann kamen die Handrücken, die Fäuste daran, darauf mußte der Ball mit den Oberarmen, den Knien, den Ellbogen zurückgetastet werden, schließlich mit der rechten, der linken Hand und zuletzt mit beiden Händen aus dem Kreuz über den Kopf geschickt werden.

Wie reizvoll wissen die Kinder ihr Spiel zu gestalten! Sie flechten auch ins Ballspiel Handlungen; sie sagen ein Sprüchlein und führen die Bewegungen aus:

Anna, Maria, Magdalena
wasche deine Hände
trockne sie ab
steck sie in Sack
wingle—wangle—welle (wirbeln),
knie nieder
bete zu Gott
stehe wieder auf,
fang den Ball mit der rechten Hand,
fang den Ball mit der linken Hand.
(Feudenheim, N.-Blodenbach.)

Ich bin ein Student, knie nieder
wasche meine Hände, bete zu Gott
trockne sie ab, stehe wieder auf
steck sie in Sack und schaue in den Himmel hinauf.
(Freiburg.)

Was hat die Kindesseele nicht alles gemacht aus dem Grundzug: Ball zu werfen und fangen. Da sind die Lob- und Tadelspiele: „Kaiser, wieviel Schritte schenkst du mir?“ (Freiburg), auch Schrittballes, wo je nach Wertung des Fangens und Zurückgehens eine Anzahl Schritte vorwärts gestattet oder rückwärts geboten werden, bis ein Spieler den „Kaiser“ erreicht. Beim Hochhuderles (Achern) wertet der Preisrichter nach Hunderten, wer zuerst 1000 hat, wird neuer Preisgeber. Im Schrittlles (Freiburg, Achern, Feudenheim) sucht ein gegen eine Wand fangendes Kind, das sich blitzschnell umsehen darf, wenn es den Ball in der Hand hat, schrittweise hinter ihm anrückende Kinder in Bewegung zu ertappen und zurückzuschicken. Oder es sucht bei Zuderles (Achern, Feudenheim) die verschränkten Hände der Spielerreihen an der Wand, die nur gelöst werden dürfen, wenn der Ball wirklich einem Kinde zufliegt, mit neckischer List zum Bufen zu bringen. Wer hereinfällt, muß ans Ende. Beim Nameballes oder Bube- und Mädleballe (Freiburg) dürfen bei Mädchen die Spieler nur beim Ruf von Mädchen, bei Buben nur von Bubennamen nach dem Ball greifen. Im Spiel „Für der Michel“ (Hölzlebrud) fängt ein Kind gegen eine Wand und ruft einmahl „Für der Michel!“ dazu einen Mitspielernamen, dessen Träger nun fangen muß. Wer nicht aufpaßt, ist ab. Oder: ein Kind gibt den Ball über seinen Kopf hinweg einer Reihe anderen zu, von denen eines den Ball fängt. Alle legen die Hände auf den Rücken und rufen: „1-2-3 wer hat die Ball?“ Das erste Kind dreht sich um und muß raten (Freiburg, Achern, Feudenheim, Wertheim).

Die Kinder machen den Ball zum Weissagen. Sie tatschen ihn unter Zählen möglichst oft gegen den Boden mit dem Spruch:

Lieber Balle sag mir doch,
wieviel Jahre leb ich noch (verbreitet).

Größere Kinder — namentlich Buben — verbinden Ballspiel mit Wettlauf (bezw. Wurf- und Fang-) spielen.

Vier werfende Spieler sind beim Eckballes (München), Geeram oder Herr und Bettler (Schopfheim) auf die Ecken eines Vierecks verteilt, in dem vier (oder ein) Spieler (dann heißt das Spiel Sautreiberles in München) sich durch Hin- und Herreisen der Ballwürfen zu entziehen suchen. Fehlwurf oder Treffer scheiden aus. Beim Eck oder Ues-

plakerles (Teningen) springt rechts und links von zwei Werfenden ein Spieler auf und ab, auf den plötzlich gezielt wird.

Bei einer anderen Gruppe von Spielen muß ein Spieler auf Anruf einen in einer Grube, unter einer Kappe liegenden, oder auf eine Kappe aufgeworfenen Ball erfassen, dann „Halt!“ gebieten und einen anderen zu treffen suchen. So geht Berhoits (Teningen), Kappeballes (Freiburg, Feudenheim; etwas anders in Friesenheim), wirft man auf ausgelegte Sacktücher heißt es Sackuchballes (Freiburg). Ferner: „Herrli wer wirft uf?“ (Schopfheim), „Herr, Herr, wer schießt ins Kru!“ (Friesenheim).

Hier ist Mittballis (Friesenheim) anzureihen. Die Spieler teilen sich in „Rösser“ und „Reiter“. Diese steigen auf die Abseln jener und schiden sich den Ball zu. Fehlt ein „Reiter“, so springen alle ab und eilen davon, bis ein „Ross“ den Ball ergriff und „Halt!“ rief. Es muß nun einen „Reiter“ treffen, damit die Rollen tauschen. Etwas anders geht Gele-reiterles (Teningen). Die „Reiter“ suchen sich gegenseitig zu treffen. Ein Getroffener wird zum „Giel“.

Verwandt sind die Spiele Wandvoollis (Schopfheim), Stimmeballes (München). Ein Spieler läuft vor einer Wand auf und ab. Er hat in München eine bestimmte Anzahl „Stimmen“, die Getroffenen werden um je eine vermindert. Die andern suchen ihn der Reihe nach zu treffen. Ähnlich hat im Spiel „Herrli, wer wirft uf?“ (Schopfheim) jeder Spieler eine Anzahl „Reben“, beim Spiel „Herr, Herr, wer schießt ins Kru!“ Friesenheim; wohl entstanden aus „schießt in d' Kutt“, zu Kaute gleich Grube, Loch) jeder „Stimm“.

Eine neue Gruppe sind die Kampfspiele zwischen zwei Parteien. Im Eckreiberlis (Freiburg), Gegenwerferles (Teningen), suchen sich die Gegner von der Mitte einer Straße durch Werfen oder Schlagen nach den Ecken zu treiben. Wer fängt darf drei Sprünge vom Fangort vorwärts machen. Sonst ist vom Orte, wo der Ball gegriffen wurde, zu werfen. Schlagballes (Freiburg) wird auch so gespielt, daß der Fänger Schläger wird oder ein dreimal fehlender Schläger zum Fänger. Verwickelte Verbindungen von Schlag- und Treffball nach Säufern oder Wurf- und Treffball sind Kitzsches (Achern, Kappelrodeck, Fautenbach), Stiechballes (Sasbachwalden).

Wettlauf und Ballspiel vereinen sich im Kaiserball (Freiburg, Wertheim). Die Spieler nennen sich „Kaiser, König, Edelmann, Bürger, Bauer, Bettelmann“ (Freiburg), oder „Kaiser, König, Kurfürst, Graf, Edelmann, Bettelmann, Bauer, Soldat“ (Wertheim). Alle haben feste Plätze, nur der „Bettelmann“ nicht. Der wirft nun den Ball einem anderen unter Namenruf zu. Fängt dieser, gibt er einem anderen weiter. Wer fehlt muß den Ball holen. Hierbei suchen die anderen höhere Rangstufen zu bekommen. Meist wird der Ballholder „Bettelmann“.

Das Fußballis, eine Nachahmung des Fußballspiels, mit seinen „Toren“, rief das Werballis (Freiburg) hervor, wo zwei in die Tiefe gestaffelte Parteien verüben, durch Ballwerfen Tore zu erzielen. Zwei Bälle erheißt Kreuzballis (Friesenheim). Durch zwei Reihen von Spielern wandern die Bälle mit kreuzweisen Flügen. Wenn ein Ball wieder am Anfang ankam, hat dessen Partei gewonnen.

8. Spiele mit Formhölzern.

Sie haben manchmal Ähnlichkeit mit Ballspielen. So das Kinné (Sasbach). Ein beiderseitig zugespitztes, etwa 10 bis 12 Zentimeter langes Holzstück, der „Kinné“, wird auf einem Strich durch Schlag mit dem „Stäel“ auf eine Spitze in die Höhe gewirbelt und dann fortgeschlagen. Die Fänger sind in die Tiefe gestaffelt. Wer fängt, muß das Holz nach dem „Stäel“ werfen, der auf den Strich gelegt wird. Trifft er, löst er den Schläger ab.

Im Elsaß ist das Spiel bekannter unter gleichem Namen oder als „Bis, Kiffi, Kornikl, (franz. cornicule, Hörnchen), in der Pfalz als „Tenné“. Hier lautet der Spielruf des Schlägers „tenné“, die Antwort des Fängers „wuble“, (franz. tenez — oui, r'il vous plait.) Im Elsaß heißt das Spiel auch „Kiné wui“. Somit ist die Herkunft aus tenez (= fang!) wohl sicher. Ähnlich ist Mopperle (Muggen), das im Elsaß „Mederle“ heißt. Aus Muggen ward mir auch von einem Spiel „Moorekoden“ erzählt, wo ein fortgeschleudertes Stück Holz, die „Moor“, durch einen Spieler mit einer Stange in ein Loch getrieben werden mußte, was die anderen mit ihren Stangen zu verhindern suchten.

Zugespitzter kleiner Pfähle bedient man sich beim Spächtele (Freiburg), Bide—zacke—Bohnesteele“ (Sasbachwalden). Ein Spieler schleudert sein „Spächtle“ so zur Erde, daß es mit der Spitze stecken bleibt. Die anderen suchen es durch gleiche Weise umzuwerfen.

Angereicht sei hier das „Land erobern“ (Heidelberg). Ein in den Boden gerichtetes Biered wird halbirt. Je ein Spieler betritt sein Land und schleudert sein Messer so, daß es im Land des Gegners stecken bleibt. Hier wird die neue Grenze gezogen. So geht das Werfen hin und her, bis ein Spieler aus seinem Land gedrängt ist.