**Zeitschrift:** Schweizer Volkskunde : Korrespondenzblatt der Schweizerischen Gesellschaft für Volkskunde

**Herausgeber:** Schweizerische Gesellschaft für Volkskunde

**Band:** 12 (1922)

**Heft:** 6-7

**Artikel:** Spiele der Lötschenkinder

**Autor:** Anneler, Hedwig

**DOI:** https://doi.org/10.5169/seals-1005076

**Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

**Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

**Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

**Download PDF:** 14.07.2025

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch**

13° Noël obscur, recueille ta paille et la litière.
14° Noël sur lundi, si tu as cinq bœufs, manges — en un.
15° Ce que le temps ne fait pas, la saison le fait.
16° Pluie du matin ne fait pas peur au pélerin.

*b) Autres proverbes.*

17° Ce qui vient par rapine s'en retourne en ruine.
18° Quand les moineaux sont rassasiés, les cerises ne sont plus bonnes.
19° Quand tous s'aident, nul n'empêche (n'est de trop).
20° Ce n'est pas toujours fête quand on sonne.
21° Marie le loup, il s'arrêtera bien!

---

## Spiele der Lötschenkinder.

In unserem „Lötschen" (Bern 1917) konnte ich des Raumes halber nur kurz von dieser Seite des Lötscherlebens reden. Nun freuts mich, wenns mir vergönnt ist, noch ein paar Worte darüber sagen zu können.

Die regellosen, zufälligen Spiele ahmen das Leben der Erwachsenen nach, wie bei unsern Stadtkindern auch; aber da das gesamte Leben anders ist, sinds natürlich auch die Spiele.

Sehr selten sieht man die Kleinen „Vater und Mutter" spielen. Viel öfter sieht man sie, besonders die kleinen Mädchen, in Prozession einhergehen, ein Tuch über Kopf und Rücken, einen Rosenkranz in den gefalteten Händchen, Gebete murmelnd. Buben singen beim Hüten oft lange Teile der Messe, und vor Weihnachten bauen die Kleinen Kapellchen aus Schnee, vor denen sie betend niederknien. In den Alpen reiben sie „Mehl" aus weichen Steinen und formen mit Wasser kleine Brote daraus, die sie hernach auf einer Schindel zum „Backofen" tragen, den sie aus Steinen errichteten. Knaben verbinden sich mit einer langen Schnur und klettern als „Führer" und „Herr" an den Felsen herum; im Winter brechen sie manchmal kleine Lawinen los, lassen sich verschütten und graben einander mit großem Eifer wieder aus.

Von den Regelspielen werden die einen in der Stube, die andern im Freien gespielt.

An den Winterabenden spielen die Kinder, in Nachahmung der Großen, sehr oft mit Spielkarten. Große Kinder wagen sich etwa ans Tarockspiel, das hier ‚Troggen' heißt. Das liebste Spiel erlauben die gewöhnlichen Karten — das ‚Behggiän'. Es spielt sich wie unser „Schwarzpeter", mit dem Unterschied, daß statt des „Schwarzpeters" drei „Buben" vorhanden sind, die man hier mit dem unappetitlichen Namen „dSchiißigun" und „dSchiißär" nennt. Wer den letzten der Drei einsam in der Hand behält, „ist drin", hat also verloren.

Spiele, die kein Werkgerät erfordern, sind: Das „Milinun", das „Blindärmuisun", „än Chining verdriäßn" und das „Tschurrlin Murrlin".

Das „Milinun" ist mit dem bernischen Handwerkerlen verwandt. Der Name bedeutet „Müllern".

Alle Kinder sitzen um den Tisch. Eines ist „Milinmeischtär". Es klopft mit beiden Zeigfingern, wie mit zwei Hämmerchen taktmäßig auf den Tisch. Die

andern Kinder machen die Bewegung irgend einer Arbeit, eines z. B. als obs strickte, eines als obs nähte oder geigte, jedes was es will. Dann klopfen sie mit den Fingern gleich wie der Meister, ihn aufmerksam beobachtend; denn plötzlich, mitten aus seinem Klopfen, hebt er die Hand, vielleicht zum „Nähen", und wenn das Kind, das zuvor genäht hat, ihm die Bewegung nicht sogleich nachmacht, muß es ein Pfand geben. Manchmal tut er aber blos, als ob er nähen, geigen oder sonst etwas tun wollte, und dann muß ein Pfand geben, wer ihm im Übereifer zuvorkommt, sowie auch der, der eine andere Bewegung vermutete.

Die Pfänder werden auf die überall übliche Art ausgelöst. Der „Mühlenmeister" verbirgt sie und fragt: „Was soll das Pfand tun, das ich in der Hand habe?" ... Es muß singen, oder auf einem Bein gehen oder dergl. Man nennt das: Pfandauslösen oder echter „Pfándärrun".

Das „Blindärmuisun". Auch erwachsene Ledige lieben dieses Spiel, mehr noch als die Kinder.

Die „blinde Maus" bekommt ein Tuch um die Augen. Man führt sie an die Tür, sprechend:

„Ich fiärän dich zur Gottun Annu Huis.
Rat, was gits dir da?
ä verbranntu Pfachuähn [Pfannkuchen]!
Kehr dich um und suähn!" oder:
„Kehr dich um und wehr dich!"

Die „blinde Maus" tappt herum und tastet, bis sie einen Spieler erwischt. Den ergreift sie mit einem grunzenden: „öö!", das mit „öö!" beantwortet werden muß. Aus dieser Antwort und aus tastenden Griffen muß die „Maus" erraten, wen sie erwischt hat. Wessen Name erraten ist, der muß sich vom Spiel fernhalten, bis alle Spieler erkannt sind. Der zuerst Erkannte wird nachher „blinde Maus".

Wer denkt da nicht sofort ans „Blindekuhspiel"?

Im „Chinigverdriäßn" muß ein Kind „König" sein und eines „Botenträger".

Der „König" setzt sich abseits. Die übrigen Kinder flüstern ihm allerlei Mißgünstiges über den König zu. Nachdem alle ihre Ansicht geäußert, tritt der „Botentregl" vor den „König", oft mit einer Reverenz:

„Her Chinig, ich bring Eiw einen Gruäs,
vom Hoit bis zu dim Fuäs [vom Haupt bis zu dem Fuß].
Es tuät mir leid, daß ich Eiw verdriäßn muäs!"

Der „König" erwidert stolz:

„So sägäts eimmal!" [sagts immerhin!]

Nun verkündet der „Botentregl", was er gehört hat, mit der Einleitung: „Sumi sägänd" ... [manche sagen], oder: „äs ischd miär gsaits chôn" [es wurde mir gesagt]: „der Chinig wê nid leid", oder: „der Chinig wê guät", „wen är nit äsô ä chleinä wê", oder: „wen är nit äsô tetti Cherzn giäßn", oder: wen är nit äsô tetti täfinun" [undeutlich reden] und dergleichen.

Wer den „König" am meisten „verdrießt", muß nachher „König" sein.

Bei empfindlichen Kindern ist das „Tschurrlin Murrlin" beliebter.

Alle setzen sich um den Tisch und halten beide Hände in Becherform vor sich. Ein Kind darf das „Tschurrlin Murrlin" sein. Es steckt seinen Zeigfinger von einem Handbecher in den andern, sprechend:

„Tschurrlin Murrlin,
ziät das Turrlin
ibär Huis und Hof,
und ibär alli gsattluti Roß.
Da chemd ä Schuppu [Schar] Schiälärbuäbn,
di wellti gäri Beschpär han.
Da geit ä Froiw ins Hennuhuis,
di list di beschtä Hennun uis,
bis an einna [bis auf eine].
Bilz Bolz, faar ins Holz!
Chalbschin, ziä di Riäm uis [Kälbchen, zieh den Riemen aus]
und gang hindär di Tirun gan diänun" (oder „gan schiißun").

Das Kind, in dessen Hand der Finger beim letzten Wort steckt, muß vor die Tür gehen. Jedes Kind sagt indessen dem Tschurrlin, was es sein möchte; z. B. „äs goldis Gitzin" — ein goldenes Zicklein, „äs goldis Hennin" — ein goldenes Hühnchen, „äs goldis Reschi" ein goldenes Rößlein, u. dergl., immer aber ein „goldenes". Haben alle gewählt, so ruft das Tschurrlin:

„Schmutzhans!"

Die Tür geht auf, das Kind kommt herein und ruft: „Wer da!" — Antwort: „Vatter und Muätter sind chon!" —„Was heindsch gibrung?" [was haben sie gebracht?] — Das Tschurrlin zählt auf: „äs goldis Gitzin", „äs goldis Lambschin" usw. „Hophop, uf weläm willt heimritn?" — Schmutzhans" wählt eines: z. B.: „Uf äm guldinä Hanun!"

Nun muß der „goldene Hahn" vortreten und den „Schmutzhans" zum Tisch hinübertragen.

Wörter wie „Schmutzhans", „Hennuhuis" und „Tir" statt „Port" lassen mich vermuten, daß auch dieses Spiel von außen ins Tal gebracht worden ist.

Im Freien sind die Buben besonders gern am „Zilballun", einem Ballfangspiel, bei dem ein Bündel zusammengeschnürter Lumpen als Ball dient.

Oder sie „tschärrättun" [Hurnussen] gleich wie die Männer, nur daß nicht, wie bei diesen, zum Schluß die Sieger von den Unterlegenen „Nidla" bekommen.

Mädchen und Buben spielen mit Eifer „Verstecklis", was bei ihnen „Chindstuälun" heißt.

Es spielt sich hier wie überall, nur daß jene, die vor dem Sucher ans Ziel gelangen, dabei rufen: „Chindstuäl! Chindstuäl!" Man nennt dies: „den Chindstuäl verbiätn".

Ein Fangspiel, wie mans ähnlich auch anderwärts kennt, ist das „Schafloiffn".

Ein Kind ist Wolf, die andern die Schafe. Ein Platz wird als „Ris" bestimmt, innerhalb dessen die Jagd vor sich gehen muß.

Wen der Wolf erwischen kann, den packt er mit den Worten: „Tschuip, tschuip, du heschd äs wiiß Harlin; hilf mir alli mini Wolflini faan!" [du hast blondes Haar, hilf mir alle meine Wöflein fangen].

Wer so ergriffen ist, muß mitfangen helfen, bis keine „Schafe" mehr sind.

„Kremerlis Waar" heißt ein anderes Spiel im Freien.

Ein Stecken wird in den Boden geschlagen und eine Schnur darangebunden. Während dem ganzen Spiel darf das „Krämerlein" sie nie aus

der Hand lassen. Dicht um den Stecken legt jedes Kind eine Ware nieder, wie sie sich eben in seiner Tasche findet, z. B. ein Messer, eine Schnur, ein Taschentuch oder dergl. Je kleiner die Dinge sind, desto günstiger für den „Krämer". Denn jedes Kind versucht nun, seine Ware zurück zu bekommen. Wen das „Krämerlein" dabei packen kann, der muß noch ein Pfand hinlegen. Dies dauert gewöhnlich bis die Kinder keine Pfänder mehr geben können. Dann geht das „Pfandärrun" an.

Für ein ursprünglicheres Spiel sehe ich das „Hiändlinischweihn" an, das „Hühnleinschwenken".

Ein Kind ist der „Großvogl" d. h. der Hühnerweih, ein zweites „dHiänlinmuätter", die übrigen die Hühnlein. Die „Hühnlein" verbergen sich hinter der „Hühnleinmutter", eins hinter dem andern, sich um den Leib aneinander festhaltend. Der „Großvogel" sucht eins zu erwischen. Die „Hühnleinmutter" schwenkt sich mit der ganzen Kette hin und her, rufend: „Hiändlini, Hiändlini, schweihät schich! Hiändlini, Hiändlini, schweihät schich!" [schwenket euch!] Bei diesem Schwenken wird ein Kind ums andere unerwartet weggeschleudert, und der „Großvogel" ergreifts. Das geht, bis alle gefangen sind.

Seltsamer noch und für die Geistesart des Tales bezeichnender sind zwei andere Spiele: das „Himmelfahren" und das „Fraurosenziehn".

Zum „Himmelfarn" brauchts ein Messer und für jedes Kind ein Kreuzlein, das man etwa aus Rütchen zusammenbindet oder aus Holzspänen schneidet.

Man gräbt Löcher in den Boden, vier große und zwischen ihnen je drei kleine. Die vier Löcher bedeuten: „die Hölle", „das Fegfeuer", „das Paradies" und den „Himmel". Die Löcher dazwischen nennt man „Stufen".

Die Kinder bestimmen, welche Seite des Messers obenaufliegen müsse, damit „es gelte".

Nun wird das Messer geworfen. Liegt die richtige Seite oben, so kommt das Kreuzlein zum Beginn in die „Hölle" und für jedes weitere richtige Fallen um eine „Stufe" höher. Nach jedem ungünstigen Wurf muß das Kreuzlein um eine „Stufe" zurück. Das Werfen hört gewöhnlich erst auf, wenn das Kreuzlein im „Himmel" ist. Mehrere Kinder oder eines allein können so „Himmelfahren". Alte Leute betrachten das Spiel als Vorzeichen, daß bald jemand sterben werde.

Und nun das seltsamste Spiel von allen, das älteste zugleich, das „Froiwroosunziän".

„Froiw" hat hier den alten Sinn von „unsrer lieben Frau", von Maria. Und die „Rosen"? Sie sind symbolisch gedacht, wie im „Rosenkranz". „Der Fraue Rosen ziehn" heißt das Spiel. So altertümlich wie der Name ist auch das Spiel.

Ein Kind ist der „Teufel", eines „die Mutter Gottes", und die andern sind „die Engel".

Der „Tiifl" kommt und fragt: „Muätter Gottis, welld Jär mir eppa äs Englti laan, fir z'Mitternacht pid miär gan ztanzun?" [M. G., wollt ihr mir etwa ein Engelchen lassen, um mit mit zu tanzen um Mitternacht?]

Sie deutet auf eines der „Engelchen": „Wenn Järs mir nid welld pid Schpäck und Brot in tHell fiärn, so chennäd Jär tasda [dieses da] han!"

Der „Teufel" stellt sich vor das „Engelchen" hin und „prüfts": Drei Dummheiten darf er ihm sagen, ums zum Lachen zu reizen. Wenns dem „Teufel" nur gelingt, daß sich des „Engelchens" Lippen soweit verkrümmen, die Zähnchen aus dem Rot herausschimmern zu lassen, so gehört das „Engelchen" ihm. So „prüft" der „Teufel" einen „Engel" nach dem andern. Dann nimmt er einen Stecken und hält ihn der „Mutter Gottes" zum Wettkampfe hin. Sie mit ihren letzten „Engeln" zieht auf der einen, der „Teufel" mit den seinen auf der andern Seite. Wer ist stärker?

Noch jetzt gilts bei manchen Lötschern als unpassend, die Zähne sehen zu lassen, z. B. auf Photographien. Ein letzter Rest urzeitlichen Glaubens hat sich damit erhalten, ein Rest alter Furcht, den Mund vor dem Eintritt von Dämonen zu verschließen. Dieser Gedanke ist nun auch in einer Sage enthalten: Ein Geistlicher, der viel „Bozun" gebannt habe, habe vor seinem Tode befohlen, seine Leiche gut zu hüten. Er habe wahrscheinlich gefürchtet, die „bösen Geister würden ihm den Mund aufschlitzen" (s. „Lötschen" S. 270).

Dr. Hedwig Anneler.

---

## Ein Wort zum Gebrauch der Steinlampen im Lötschental.

Im zwanzigsten Jahrgang des Schweiz. Archivs f. Volkskunde, der prächtigen „Festschrift für Eduard Hoffmann-Krayer", berichtete Prof. Rütimeyer unter anderm ausführlich über „Walliser Steinlampen" S. 311—322.

Früher wurden „Steinlampen" in jedem Gotteshaus des Wallis und also auch des Lötschentales verwendet. Mit Butter wurde die Flamme unterhalten. Noch jetzt wird für Kirchen und Kapellen Butter geopfert. Das feierlichste dieser Opfer ist am Karfreitag oder am Karsamstagmorgen, solange als „unser Herrgott in seinem heiligen Grab" ist, d. h. während die Hostie von ihrem gewöhnlichen Aufbewahrungsort, dem Tabernakel, entfernt worden ist. Ein großes Kruzifix liegt in dieser Zeit vor einem der Altäre auf dem Boden. Während die übrigen Zeremonien vor sich gehen, schreitet ein Hausvater nach dem andern zu dem Kreuz hin, kniet neben ihm nieder und küßt betend die fünf Wunden. Dann legt er ein Butterbällchen in ein Tuch gewickelt vor dem Altar nieder — den „Heilig-Grab-Aihen" [Anken]. In unsern Tagen wird diese Butter versteigert. Der Erlös fällt an die Kirche. Bevor das elektrische Licht eingeführt war, wurde aus dem Erlös das Petroleum für das Ewige Licht gekauft. Und noch früher, vor vierzig, fünfzig Jahren, wurde die Butter selber zum „Liächtun" verbrannt.

Auch für die Kapellen sind nach altem Brauch Tage festgesetzt, an denen für sie, außer freiwilligen Spenden im Lauf des Jahres, Butter geopfert wird. Verwalter dieses Opfers, sowie der Kapelle und ihres Vermögens überhaupt, ist der jeweilige „Kapellenvogt".

Die angesehenste Kapelle des Tales ist die im ganzen Wallis bekannte Wallfahrtskapelle von Kühmatt.

Ein ehemaliger Kapellenvogt von Kühmatt, der die Zeiten sah, da neben der Petroleum„ampel" des Ewigen Lichtes eine Steinlampe im Gebrauch war, erzählte mir darüber folgendes:

„In der Kapelle hat man früher in der Samstagnacht zwei Lichter gebrannt, eins in der Ampel, wie noch jetzt, aber damals noch nicht mit