

Walsерisches

Autor(en): **Szadrowsky, M.**

Objekttyp: **Article**

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

Band (Jahr): **16 (1926)**

Heft 1-3

PDF erstellt am: **28.06.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-1004988>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

n'en continuait pas moins ses chasses fructueuses dans les montagnes des environs et jamais la viande ne lui manqua pendant l'hiver.

Enfin le disciple de St-Hubert mourut. Lorsque le marguillier voulut mettre en branle les cloches pour annoncer le trépas du chasseur, il ne put en tirer aucun son. Les cloches confirmèrent ainsi la croyance populaire.

6. *Le revenant de Villetaz.*

Il y a quelques années, dans le petit village de Villetaz, près d'Evolène, des revenants faisaient tous les soirs un vacarme infernal chez un brave propriétaire de l'endroit. Ils avaient pris possession de son galetas, mais ne s'étaient encore jamais aventurés dans sa chambre à coucher.

Or, une nuit, tandis que l'homme dormait, un choc violent ébranla la porte; un individu entra, comme s'il avait été chez lui, se deshabilla, monta sur le lit et se coucha auprès de l'Evolénard à demi-mort d'épouvante.

Celui-ci conserva cependant assez de sang-froid pour réciter le 1^{er} chapitre de l'Évangile de St-Jean. Puis, appuyant l'un de ses pieds contre la paroi, il poussa de l'autre, avec la dernière énergie, le mort hors du lit. Celui-ci tomba comme une masse et l'Evolénard lui cria: «*Ty bás ora*» (Tu es en bas maintenant). Le revenant s'en alla et referma la porte et dès ce jour il ne revint plus troubler le repos des vivants.

Walferisches.

Von Professor Dr. M. Szadrowsky, Chur.

1. Dr Schällä=Abäd in Hinterrhein.

Über diesen Brauch schreibt mir ein Kantonschüler aus Hinterrhein folgendes:

I mim Heimatdorf da ischt no ä schönä Bruuch. Wier sägä mä dr Schällä=Abäd. Am Abäd vor dr Aupladig sammlän=ichi Buobä vam ganza Näscht. Schi gänd de in d'Rüütänä. Schi hochä dert inärä Hüttä Rako und äs Milchriis drzuo. Wenfch gnuog gässä hend, d'Hüttä in d'Ornig taa hend, so gänfch widär hei. Smä Stall händsich Gloggä und Plümpä versteckt. D'Milchä=Uur schlaat gat ölfj. Da nämenfch d'Schällä fürchä. Dr Schälläpresident stellt d'Buoba schön in d'Keiä und de leggänfch d'Schällä a. Zwee und zwee gänd mit=änandara. Vor äm erschtä Huus ständfch

stillä. Als ischt müslistillä, und einä rüopft: „Sr Herrä und Burä schlaafät in süöser Ruo, mora gänd d'Glogga und d'Plümpä dä Alpa zuo“. Wenn dr Spruch fertig g'feit ischt, fänsch a schällä. Also gänsch va eim Huus zum andrä.

An der B'schuuri=Mittwocheⁿ, d. h. am Aschermittwoch (über das b'schuureⁿ, das Schwärzen mit Ruß als Belustigung an diesem Tag, s. Idiotikon 8, 1208 f. und ebenda Verweise auf das einschlägige Schrifttum) betteln im Rheinwald die Knaben in den Häusern: Als Eijchi oder äs Meitschi! ein Eilein oder ein Mägdelein.

2. Sannhirt.

Für den Hirten, der eine Kuh zu wenig heimbringt von der Weide, hat man in Saffien fünf Namen: Das erstemal nennt man den Hirten Zuntelmutsch (Zuntel = Zunder, Mutsch = Dickkopf u. a.), das zweitemal Brogglträger (Broggeⁿ m. f. hölzerner Trageimer, Gebse, auch hölzernes Eimerchen als Nachtgeschirr, s. Id. 5, 533; mit Brogglträger kann der Tragbogen am Eimer (Hienen f. m., gemeint sein oder dann in persönlichem Sinn „der Tragende“), das drittemal Graaggeⁿschnabel, also Rabenschnabel, das viertemal Ghüeschwanzgeist, das fünftemal Sannhirt sälig (Sannhirt, der die Kühe hütet und sie jeden Abend nach Hause treibt, vom Zeitwort sanneⁿ, ds Wee sanneⁿ, das Vieh sammeln zum Melken, < samnen, ahd. samanōn, sammeln, s. Id. 2, 1648; 7, 912 ff.).

3. Die Kalenderzeichen ☽.

Ein Saffier sagt mir, auf diese Zeichen nehme man bei verschiedenen Verrichtungen Rücksicht (es handelt sich um die wagrechten ☽, nicht die senkrecht stehenden ☾).

Sⁿ was für=mene Zeicheⁿ mer brenneⁿ tuet, darauf kommt es an, wenn man einen Hang von Alpenrosen säubern will. Auch beim Mist=iiⁿwärffeⁿ macht es etwas aus: im abgäändeⁿ Zit geid er lieber in deⁿ Boden ineⁿ. Ferner gibt es bim uufgäändeⁿ Zit mehr Fisch=Blaattereⁿ oder Lozeⁿ, bim abgäändeⁿ Zit tuet's nid uberwärffeⁿ, dann bildet sich das Eis mehr über dem Wasser; beim abgäändeⁿ Zit läuft das Wasser dem Boden nach, beim uufgäändeⁿ Zit treibt es das Wasser hinauf. Es mag en Grabeⁿ vil g'händer iiⁿ=dickeⁿ bim abgäändeⁿ Zit.

4. Schlüzeⁿ und Schluffel.

Das Idiotikon 8, 819 verzeichnet aus Davos und Rufenen ein weibliches Wort Schlüzeⁿ, auch Schlizeⁿ (das =i= erklärt

sich durch sachlich bedingte Anlehnung an *schließen*), Nomen instrumenti zu einem Zeitwort **schlüße*“, das seinerseits Intensivbildung zu *schließen* ist (vgl. etwa ‚nützen‘ zu ‚nießen‘, ‚Schütze‘ zu ‚schießen‘). Eine *Schlüße*“ ist nach dem Idiotikon ein altertümlicher, einfacher, hölzerner Verschluss an Türen, bestehend in einem inwendig an der Tür angebrachten Riegel, der in einen Einschnitt im Türpfosten eingreift und durch Drehung eines durch die Tür gehenden Querstabes gehoben wird. Die Sache ist im Idiotikon als ‚veraltend‘ gebucht. Aus Rusenen ist der Satz verzeichnet: Und er, was heist, was gist, d' *Schlüße*“ var (von der) Tür um' dräät!

Dazu ließe sich ein wenig aus Safien beifügen. *Schlüße*“ bedeutet Drücker an einem Schloß, Klinke, Handgriff, der dazu dient, die ‚Falle‘ des Türschlosses zu heben: Schriiß nit starch an der *Schlüße*“, jus geit ds Schloß kaputt! Der Ausdruck wird in diesem Sinn auch auf Schlösser von heutzutage angewendet. An alten Türen und Schlössern ist d' *Schlüße*“ Drücker und zugleich Schlüssel. Den Drücker an der Außenseite der Tür zieht man beim Schließen einfach heraus (oder schraubt ihn ab): dann kann die auf der Innenseite der Tür angebrachte Falle von außen nicht mehr gehoben werden. Zum Öffnen steckt man d' *Schlüße*“ wieder an, in die viereckige Öffnung in der Falle.

Für Schlüssel m. kommt auch in Safien (z. B. auf Camana), Hinterrhein, Valais, Oberrhein wie im Wallis und andernorts (s. näheres im Id. 9, 748 ff., ferner in den von A. Bachmann herausgegebenen ‚Beiträgen zur schweizerdeutschen Grammatik‘, Bd. 2, S. 64, 87; Bd. 6, S. 137, 190; Bd. 11, S. 41) die umlautlose Form Schlüssel, Mehrzahl Schlüssel vor.

5. Spiele.

Das Wäschamli-schnide“.

(zu Wäse“, Rasen, Pl. Wäsem, Dim. Wäsamli) beschreibt mir ein junger Safier folgendermaßen: Es können 3, 4—5 Spieler beteiligt sein. Auf der Wiese wird ein quadratisches Stück Boden bestimmt (für vier Spieler eine Fläche von einem halben Meter Seitenlänge) und auf die Spieler gleichmäßig verteilt; die Teile sind durch kleine Gräben getrennt. Jeder Spieler muß das Messer, dessen Klinge etwa 10 Centimeter lang ist, in sein Beetchen werfen. Dann schneidet man ein quadratisches Stück Rasen heraus, je nach der Größe des eingedrungenen Klingenstückes. Trifft einer nicht in sein Beetchen oder sticht das Messer nicht in die Erde, so darf er nichts wegschneiden. So geht das Spiel weiter, bis einer sein

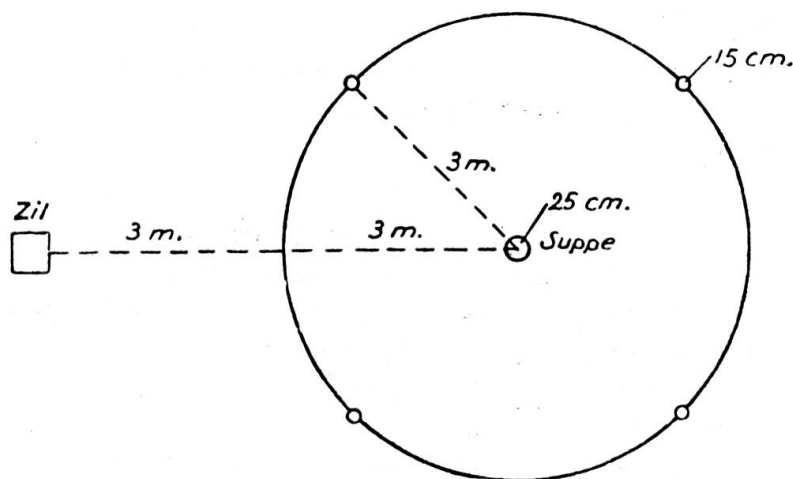
Beetchen ganz ausgeschnitten hat: das ist der Gewinner. Die andern spielen noch weiter. Derjenige, der zuletzt sein Beetchen noch nicht ausgeschnitten hat, muß nun als Wäschemli-Träger herhalten. Er muß auf allen Vieren die auf seinen Rücken gelegten Rasenstücklein etwa 10—15 Meter weit (wie zuerst bestimmt wird) wegtragen. Fällt ihm eines vom Rücken, bevor er das Ziel erreicht hat, so dürfen ihm die andern Spieler die übrig gebliebenen Stücke nachwerfen, bis er am Ziel angelangt ist. Dann ist das Spiel zu Ende.

Andernorts, zum Beispiel in Davos, nennt man das Spiel Wäschamli-stöcheⁿ.

Beiläufig sei der Name Stöck-schmed-verred-Spil für ein Knabenspiel mit Taschenmessern (Chur) erwähnt.

Das Knabenspiel húschuumeⁿ (š, nicht šš)

beschreibt mir ein junger Saffier folgendermaßen: Es können sich 3—6 und mehr Leute daran beteiligen. Ein jeder Spieler muß mit einem 1—1,2 Meter langen Stock versehen sein. Aus irgend etwas, Holz, Stein usw. wird ein rundes Klößchen als Schwiiⁿ bestimmt (es kann auch eine Kugel sein). Auf einer Ebene macht man im Kreise Löcher (15 Centimeter Durchmesser) und zwar jedes drei Meter von dem Hauptloch (25 Centimeter Durchmesser) entfernt. Das Hauptloch heißt d'Suppeⁿ (nach anderer Angabe der Húschuum). Sind es fünf Spieler, dann macht man vier Löcher und eine Suppe. Also trifft es einem Spieler immer die Suppe.



Wenn das Spiel beginnt, müssen alle Spieler mit dem Stock in der Suppe sein. Nun rufen alle zusammen dreimal húschuum ins Loch, indem sie im Kreise um die Suppe herum gehen. Wenn sie das dreimal gesagt haben, muß jeder Spieler mit seinem Stock ein Loch besetzen. Der langsamste, der kein Loch bekommt, weil

immer ein Loch weniger sein muß als Spieler, muß nun Schwiinⁿ=hirt sein. Er muß das Klößchen in die Hand nehmen und vom Zil, das drei Meter außerhalb des Löcherkreises liegt, auf die Suppe triibe, d. h. werfen. Trifft er das Schwein in die Suppe, so beginnt man das Spiel von neuem. Andernfalls darf er mit dem Stock dreimal auf das Klößchen schlagen, um es in die Suppe zu schlagen. Wenn er es dann noch nicht in der Suppe hat, so dürfen die andern Spieler auch auf das Schwein schlagen, um es von dieser zu entfernen. Während die andern sich bemühen, das Schwein zu entfernen, versucht der Schweinehirt in ein Loch zu kommen, das gerade nicht besetzt ist. Gelingt es ihm, einem andern zuvorzukommen, so muß nun dieser als Hirt eintreten, und das Spiel beginnt von neuem. Indem der Hirt das Schwein auf die Suppe wirft, dürfen die andern es wegschlagen, aber nur wenn es in der Luft ist; sobald es auf der Erde ist, gilt es nicht mehr. Muß ein Spieler dreimal nacheinander als Schweinehirt beginnen, so nennt man ihn Schwiin-Utti.

Das Spiel heißt auch Schwiinⁿtriibeⁿ, in Klosters d' Suu^m iintriibeⁿ, in Chur d' Sau iinⁿtriibeⁿ, in Hinterrhein Hutjch im Taggeⁿloch (Zd. 2, 1801 verzeichnet für Graubünden hutjch als Lockruf für Schweine, Hutjch, Hutjchi als Rosenamen für Schweine.)

In Valais ist bei einem Spiel der Hirtenknaben einer der Stückeⁿ=Hirt: er behütet die Pfänder, welche die andern beim eingesteckten Hirtenstecken niedergelegt haben, und wehrt die andern ab, die der Pfänder habhaft werden wollen.

Beim Kartenspiel (mit ‚französischen‘ Karten) ist eine Karte von zehn aufwärts di gⁿmännlet, eine von zehn abwärts di uⁿgⁿmännlet (Safien).

Die Hexenmatte bei Pratteln.

(Vgl. Schweizer Volkskunde 15, 43 ff.)

In dem Berichte, den Bruckner über den Hexentanz in Pratteln gegeben hat¹⁾, und der die Vorlage zu der Bemerkung Kohlruschs bildet²⁾, sind zwei Dinge mit einander vermischt, die auseinander gehalten werden müssen: die große Linde und die Hexenmatte.

Bruckner schreibt: „Die große Linde zu Pratteln wird in den alten Briefschaften sehr oft angezogen.“ Die „große“ Linde finde ich zwar nirgends bezeugt, wohl aber die Linde. Unter der Linde beim Brunnen fand der Einzug des Hofzinses durch den Schaffner des Klosters St. Alban statt³⁾, dessen ganze Feierlichkeit nach altem Herkommen im Jahre 1333 festgelegt wurde.

¹⁾ Bruckners Merkwürdigkeiten S. 229 f. — ²⁾ Vgl. Schweizer Volkskunde 1925, S. 45, Anm. 3. — ³⁾ Schweiz. theol. Zeitschrift 1916, S. 195 mit Anm. 7.