



Heimatgalerie

Zeitschrift für oberösterreichische
Geschichte, Landes- und Volkskunde.

Herausgegeben von
Prof. Dr. Udalbert Depiny.

Verlag R. Pirngruber Linz.

Jährlich 6 Hefte.

Inhalts-Verzeichnis

Dr. Edmund Haller, Linzer Jesuitendramen	3, 108
Dr. Rudolf Scharizer, Aus Freistadts vergangenen Tagen	12, 97
Dr. Emil Karl Blümmel, Historische Lieder und Sprüche aus Oberösterreich. II.	21
Dr. Eduard Straßmahr, Das Linzer Stadtbild in seiner ge- schichtlichen Entwicklung	65
H. Eibensteiner, Ein „halbvergessener“ Berger	110
Dr. Franz Fuchs, Aus der Vergangenheit der Pfarre Puz- leinsdorf im Mühviertel	116, 161, 235
H. Commena, Ueber die Erdbebenbeobachtungen in Oberöster- reich und ihre bisherigen Ergebnisse	125
Franz Priller, Auszug aus den Kirchenrechnungen des St. Mi- chael-Gotteshauses der Pfarre Hohenzell	173 230
Dr. Josef Gaimler, Der Romantiker Georg Stibler	179
Dr. Hans Commena, Unser Volkstanz	185
Dr. Oskar Oberwalder, Ueber Friedhofskunst	194
Dr. Oskar Oberwalder, Karl Bößler	225
Dr. Hans Commena, Der Ländler	250

Bausteine zur Heimatkunde.

Friedrich König, Hochäder bei Altschwendt	26
Lambert Stelzmüller, Bilder aus dem Leben des Marktes Königswiesen im 17. Jahrhundert	27, 141, 268
F. Prillinger, Unsere heimatlichen Vögel in der Volkskunde	30
Dr. Adalbert Depiny, Formel gegen die Grippe	33
Emil Friedrich-Depiny, Begräbnisbräuche	33
Trude Rujßam, Reime beim Einsammeln der Heiligenstrigel	34
Hilbe Gallnbrunner, Das Herbergsuchen in Traunkirchen	35
F. Gmainer, Ein Dreikönigspiel in Freistadt?	35
Sagen aus Oberösterreich	35, 296
Dr. Oskar Oberwalder, Oberösterreichische Sgraffitoverzierungen	39
Dr. A. Depiny, Volkskundliche Sammeltätigkeit	43
M. Lindenthaler, Die letzten Kapitularen von Mondsee nach Aufhebung des Stiftes	131
Josef Berlinger, Mauten im Landgerichte Wartenburg	137
Volksspiele und Volksbelustigungen	144
H. Aschauer, Religiöse Gebräuche in Helfenberg	151
Franz Gößner, Neusonntagskinder	152
Dr. A. Depiny, Das Florianispiel zu Schlägl 1770	152, 204, 274
Hilbe Gallnbrunner, Die Ortschaft Traunstein bei Gmunden	198
Leopold Gruber, Die Störnacht im Innviertel	203
Dr. A. Depiny, Nachtwächterrufe	203
Dr. Franz Berger, Die älteste Ansiedlung in Ried	262
Ferdinand Wiesinger, Die Reise des Welfer Stadtrichters Tobias Lambacher um Acht und Bann im Jahre 1616	263
D. F. Zekert, Im Kammergut	265
Dr. Edmund Frieß, Eine Sebaldi-Kultstätte in Oesterreich ob der Enns	269
Dr. Adolf Mahr, Die 1848er Nationalgarde in Hallstatt	271
Dr. A. Depiny, Ein Adam- und Evaspiel	288
Franz Prillinger, Rauh Nächte. Aus der Ueberlieferung der Laa- kirchner Gegend	291

Heimathbewegung in den Gauen.

Jug. Julius Kunz, Das Hallstätter Ortsmuseum	45
Dr. Josef Schicker, Musealverein „Lauriacum“ in Enns	48
Fr. Vogl, Heimathbund Eferding	49
Trude Ruffsam, Alt-Freistadt	50
Dr. A. Depiny, Ortsgruppe Gmunden des Landesvereines für Heimathschuß	157
Oberwalder-Depiny, Heimatausstellung Haslach	158
Dr. A. Depiny, Unsere Jugend	212

Kleine Mittheilungen.

Dr. Ignaz Zibermayr, Bernhard Böfinger †	51
Dr. Oskar Oberwalder, Konservator Eduard Ryrle †	54
Dr. Th. Kerzner, Tagung der naturwissenschaftlichen Landes- museen und des naturhistorischen Museums in Wien	56
L. Teufelsbauer, Pfarrer und Heimathschuß	58
Dr. A. Depiny, Weihnachten 1921 im Heimatland	60
Dr. A. Depiny, Hans Sachs	62
Dr. D. Oberwalder, Schutz unseren heimischen Denkmälern!	215
F. Wiesinger, Die Neuaufstellung des Städt. Museums in Wels	301
Dr. D. Oberwalder, Das oberösterreichische Denkmalarhiv	308
Dr. A. Depiny, Störzeichen	309

Bücherbesprechungen.

Dr. Eduard Straßmayr, Uebersicht über die 1921 erschienene ober- österreichische Geschichts-Literatur	310
Leopold Hörmann, Mein Weg (Dr. E. R. Blüml)	63
A. Biegler, Rückblick auf die Geschichte der Stadt Urfahr (Doktor Franz Berger)	64
Josef Blau, Alte Bauernkunst in deutscher Schul- u. Volkserziehung (Dr. Depiny)	160
Hans Wachtel, Böhmerwaldsagen (Dr. Depiny)	160
Hauttmann-Karlinger, Bährisches Wanderbuch, I. (Dr. D. Oberwalder)	221
Floribus Blümlinger, Gudlastenbilder (Dr. Depiny)	222
Raimund Zober, Altösterreich. Volkstänze (Dr. H. Commedia)	222
Hugo Hinterberger, Familienbuch der Familie Hinterberger (Dr. Depiny)	222
A. Ruhn, Das Biberacher Schützenfest (Dr. Depiny)	223
Rückzahl (Dr. Depiny)	223
Josef Kern, Die Sagen des Leithener Gaues (Dr. Depiny)	223
Dr. Gustav Jungbauer, Die fünfblätterige Rose (Dr. Depiny)	223
Dr. Rudolf Gubh, Die Kunstdenkmäler des oberöstr. Innviertels (Dr. D. Oberwalder)	313
Rudolf Kubitschek, Bauernrätzel (Dr. Depiny)	315
Berichtigungen und Ergänzungen	315

Abbildungen:

Beilagen:

10 Ansichten von Linz; zu Seite 65 ff.
Bildnis Karl Böfflers; zu Seite 275 ff.

Textbilder:

Gravitten (Franz Ludwig, Franz Lehrer) S. 39, 40, 42.
Museum zu Hallstatt (Herma Schlechter) 46.
Hallstatt (Herma Schlechter) 273.

Buchschmuck von Max Rislinger.

vorher gestellt worden, als der eine älteres und der ander junges und kein pfundt junges bei dem alten."

(Schluß folgt.)

Lambert Stelzmüller
(Zell bei Zellhof).

...

Volksspiele und Volksbelustigungen.

I. Volksspiele aus der Lambacher Gegend.

Im Volke befinden sich noch viele, zum Teil alte urwüchsige Spiele, deren Erhaltung auch zu den notwendigsten Aufgaben des Heimatschutzes gehört. Diese ländlichen Volksspiele, zumeist Gesellschaftsspiele, wurden gern als Abendunterhaltungen aufgeführt, aber auch bei verschiedenen anderen Gelegenheiten, z. B. Dreschen, Rübenhacken, bei der Flachsarbeit usw. Diese Spiele zielten meist darauf ab, dem Teilnehmer einen Schabernad oder eine Bosheit zu spielen. Wenn auch manchem dieser Spiele ein Stück Verbotheit anhängt, so verdienen dieselben doch unsere Aufmerksamkeit, wegen ihrer Urwüchsigkeit, ihres volkstümlichen Charakters. In ihnen liegt ein großes Stück deutschen Volkstums. Die nachfolgenden Spiele wurden von zwei Schülerinnen der 6. Klasse der Volksschule Lambach in der Gemeinde Edt bei Lambach gesammelt und aufgezeichnet.

1. **Flachsspiel beim Riffeln.** Beim Riffeln standen die Leute zu Mitternacht auf und riffelten. Aus der Nachbarschaft kam einer um einen Krapsen zur Bäuerin. Er bekam ihn, währenddessen stellten sich aber die Riffeler um das Haus. Wenn er dieses verließ und dabei erwischt wurde, so wurde er zum Hause geschleppt, gehobelt, angerührt, und gekreuzigt. Es wurde ihm über den Rücken eine lange Stange gebunden, auch über die ausgestreckten Arme, so daß die Enden weit hinaus schauten, an jedes Ende wurde ein Krapsen gebunden. So mußte er heimkehren.

2. **Zwirnknauel verstecken.** Das Spiel deckt sich mit dem später geschilderten Ungenacher Spiel.

3. **Buttermilch verkaufen.** Alle Spieler sitzen, einer geht herum mit einem Häfel voll Buttermilch und einem Haberl und fragt jedes: „Geh, kauf ma a Buttermilch ab.“ Der Befragte darf aber nichts antworten. Der Verkäu-

fer redet jedoch so lange, bis sich jemand verplappert, und haut ihm dann das Haberl über das Gesicht.

4. **Haderntragen.** Von den Spielern wird ein Kreis gebildet und dann geht einer mit einem zusammengebrehten Handtuch herum und sagt dabei: „Haderntragen, Haderntragen, wer umschaut wird auf Kapp'n g'schlag'n.“ Dann gibt er heimlich einem das Handtuch in die Hand und dieser haut es dann dem neben ihm Stehenden hinauf und der muß nun schauen, daß er wieder an seinen Platz kommt.

5. **Krähenrupsen.** Die Spieler stellen sich hintereinander auf. Dem Vordersten werden die Augen verbunden; dann zieht einer bei den Haaren an, der andere muß nun raten. Errät er es nicht, so wird er bei den Ohren umhergezogen, bis er es errät. Dann muß der andere sich die Augen verbinden lassen.

6. **Handweri treib'n.** Es sitzen alle Spieler um den Tisch herum und klopfen mit den Fingern. Jeder hat sein eigenes Handwerk. Einer ist der Meister, er macht die Bewegungen eines Handwerkers nach und jener Spieler, welcher das nachgeahmte Handwerk hat, muß es geschwind nachmachen, sonst muß er ein Pfand geben.

7. **Handwerk erraten.** Die Spieler setzen sich auf die Bänke. Einer nimmt ein zusammengebrehtes Handtuch und schlägt auf die Tür. Nun kommen zwei vom Vorhaus herein und sagen: „Guaten Abend, Moasta und G'sölln!“ „Seids lauter Lumpen und Schelm!“ „Na, was hab't's für Handwerk?“ fragt jener mit dem Handtuch. Nun nennen die zwei ein Handwerk. Der andere sagt: „Was braucht ihr dazu für ein Werkzeug.“ Die zwei sagen es ihm heimlich. Nun geht der, welcher das Handtuch hat herum und fragt. Errät es einer, so muß dieser und der Nebensitzende hinaus und nun selbst als Handwerker auftreten.

8. **Schuhbauschen.** Alle Spieler sitzen im Kreise auf dem Boden, nehmen einen Trittlings und schieben ihn mit den Händen unter den Knien durch, dem nächsten zu. Einer muß den Trittlings suchen, dabei nicken die andern. Sie flüchten den Trittlings, indem sie ihn in die Höhe heben, ahmen dabei das Fadenziehen nach und flüstern dabei immer „w, w, w“. Springt nun der Suchende hin, so ist der Trittlings schon

wieder auf der anderen Seite. Erwischt er ihn, so muß der, bei dem der Trittlings gefunden wird, weiter suchen.

9. **Wachtelschlagen.** Einer der Spieler muß sich auf eine Bank setzen und einen Fuß herhalten. Nun schlägt einer mit einem Trittling auf den Fuß des Sitzenden und spricht dabei: „Du bist mein Gspan. Ei, Wachtl und da Rebhahn, und was i net kan, kan mei nagster Gspan.“ Der nächste nimmt jetzt den Trittling, haut hin und sagt wieder das Gleiche, nur muß er wissen, die wievielte Wachtel er ist. Weiß einer die Nummer nicht, so muß er sich auf die Bank setzen, ebenso, wenn er ein Wort ausläßt.

10. **Blinde Elster schoiken.** Einem von den Spielern werden die Augen verbunden. Auf der Tür wird mit Kreide ein Kreis aufgezeichnet. Dem „Blinden“ wird eine Ofenstange gegeben. Damit muß er auf die Tür schießen. Kommt er neben den Kreis, so wird ihm ein Häferl voll Wasser über den Kopf geschüttet. Wenn nicht, so tritt ein anderer an seine Stelle.

11. **3 sam ena Voh.** Die Spieler sitzen rings um den Tisch und jeder hat vor sich einen mit Kreide aufgezeichneten Kreis. In der Mitte ist ein großer Kreis, das ist das 3sammlloch, rechts neben jedem Spieler ist das Nachbarnloch, links das Nebenloch. Jetzt müssen alle nach links ins Nebenloch fahren. Sagt nun der Spielleiter: „Ins Nachbarnloch“ oder „in dein Voh“, so müssen alle flink den Befehl ausführen. Wann der Meister sagt: „Ins 3sammlloch“, so müssen die Spieler, die auf den Bänken um den Tisch sitzen, aufstehen; währenddessen zieht ihnen jemand heimlich die Bänke weg.

12. **Das Maristreiten.** Mehrere Burtschen werden als Maristöße gesetzt. Zwei Nachbarn kommen jedoch darüber in Streit. Da sich die beiden nicht einigen können, gehen sie um den Urähn. Dieser weiß, wo früher das Mari gestanden ist und sagt nun: „Ja, da ist halt einst 's Mari allwei gstandn“; nun setzen die beiden das Mari an jene Stelle, welche der Urähn bezeichnet. Ein Mari muß auch dort hingesezt werden, wo es finster ist, und zwar unverlehens in ein Schaffl voll Wasser.

13. **Sternguda.** Der Wermel eines Rodes wird an einem Nagel aufgehängt, so daß man durchsehen kann. Wenn nun einer hinauffieht, schüttet

einer ihm schnell ein Häferl voll Wasser gerade ins Gesicht.

14. **Stochschlagen.** Einer setzt sich auf eine Bank oder einen Sessel mitten in der Stube, ein zweiter legt den Kopf auf die Knie des Sitzenden. Einer von den Hinterstehenden schlägt nun fest nach ihm und versteckt sich rasch hinter den anderen. Nun muß der Geschlagene schnell aufspringen und auf den Täter hindeuten. Errät er ihn nicht, muß er sich nochmals schlagen lassen.

15. **Rapport stellen.** Einer muß den Rapport stellen. Dann reitet der Hauptmann auf einem Mann herein, der vorn auf einen Stuhl gestützt ist, den man aber nicht sieht, weil der Mann mit einer Blase verhüllt ist. Von den Leuten muß nun jeder um etwas bitten. Der eine um eine neue Uniform, der andere um Urlaub usw. Einer muß um doppelte Menasch bitten. Der Hauptmann hat aber statt eines Lichafos ein Häferl voll Wasser auf den Kopf gebunden. Wenn einer nun um doppelte Menage bittet, neigt der Hauptmann den Kopf und überschüttet den Bittenden mit Wasser.

16. **Kerzentunken.** Auf den Tisch wird eine Schüssel voll Wasser gestellt und in diese mit einer brennenden Kerze hineingetropft. Jeder muß sich seinen Tropfen merken und ruft: „Das ist der meine!“ „Nein, das ist der meine!“ Plötzlich haut einer mit der Hand in die Schüssel, so daß alle tüchtig angespritzt werden.

17. **Rasieren.** In die Mitte der Stube wird ein Schusterstuhl gestellt. Einer spielt einen Volka. Bei der Stubentür tanzt der Rasierer und sein Weib herein. Nun schreit der Rasierer: „Rasierer san da. Her da!“ und deutet auf den Stuhl. Einer setzt sich darauf, wird von dem Weib eingeseift, dann rasiert ihn der Mann mit einer Senle. Das Weib hat um die Mitte einen Hoslenriemen oder ein Handtuch gebunden, an dem der Rasierer die Senle abzieht. Nachdem er rasiert hat, wirft er die Senle in die Stube. Dann setzt sich ein anderer auf den Stuhl. Auf den es der Rasierer abgesehen hat, den seift das Weib mit Ruß ein, sodaß er einen Vollbart hat.

18. **Die Komreise.** Vgl. das Ungenader Spiel, S. 147.

19. **Geistern.** Es kommt ein Mann bei der Tür herein. Er ist ganz verummt und weiß angezogen. In der

Mitte des Mundes hat er einen Span, und in den Mundwinkeln eine brennende Kerze. Das ist der Geist. Hinter ihm läuft einer rasch in die Stube und fährt mit einem Besen den Leuten ins Gesicht. Das ist der Teufel. Dann gehen sie wieder hinaus und kommen noch einmal herein. Das drittemal ruft der Teufel eine an und nimmt sie mit hinaus.

Oberlehrer Albert Binna,
(Lambach).

II. Volksbelustigungen und bauerliche Gesellschaftsspiele im Sausrudolertei. (Ungena.)

Von Lichtmeß bis zur Fastenzeit „geht ma auf d' Roas“. „Bei dem und dem Bauern hab'ns heut d' Roas“ heißt es. Die eingeladenen „Menscha“ gehen um 1 Uhr nachmittags aus dem Haus und treffen sich bei einem bestimmten Bauern, wo ihnen mit Kaffee und Weinberlkunkel aufgewartet wird. „Z'erst tan's a wen'g g'shami, bis oane zug'langt,“ der dann bald die andern folgen, worauf es lebhaft zu werden beginnt. Um 3 Uhr kommen die Burschen. „Da fangan d' Menscha 's Schmunzeln an“. Bald kommts zum Tanzen, das bis 5 oder 6 Uhr abends fortgesetzt wird, worauf d' Menscha zum „Fuadan“ heim müssen. „Wst wirds bei den Buam zur Mahlzeit“. Schon zu Mittag ist gebratenes oder gesottenes Schweinernes auf die Sette gestellt worden, das nun kalt mit Brot und Most aufgetragen wird. Plaudernd und singend sitzen die Burschen bis 8 oder 9 Uhr beisammen.

Bald darauf „hab'ns bei an andern Bauern d' Roas“, sodasß ein Bursch jährlich 10—12 mal „roasen geht“.

In diese Zeit fallen auch die Faschingsunterhaltungen. Der Faschingmontag heißt „Sunggel-Manda“, denn wer sich an diesem Tag verschläft, von dem heißt es: „Den hat's heut ang'sunggelt, den gehts das ganze Jahr a so“. — Am Faschingdienstag fand früher und mancherorts auch heute noch, der Faschingszug statt, wobei verschiedene komische Spiele aufgeführt werden und komische Figuren auftreten. Da gibt es z. B. einen Schwammhändler, der sich „verg'wandt“ hat und um a Sechserl einen Schwamm feilbieten will. Hat er das Geld in den Händen, bricht er ein kleines Teilstück vom Schwamm herunter und gibt es dem Käufer, „weils a a Schwamm is“.

Ein anderer preist die Sehenswürdigkeiten seines Guckkastens. „Um an Sechserl“ darf man hineinschauen. Doch was sehen die Neugierigen? „Eine hing'wordene Raß“ oder Wehnlisches. Enttäuscht zieht einer nach dem andern ab.

Im Zug befindet sich auch der „Brudwagen“, auf dem Mädchen und Burschen in Alpentracht um einen Tisch sitzen, oder zum Zitherspiel tanzen. Auf einem anderen Wagen operiert ein Arzt den Kropf eines Mannes. Mutig setzt er das Messer an und in Strömen fließt das Blut (aus einer am Hals befestigten, gefüllten Schweinsblase) vom Wagen herunter.

Am Abend des Faschingdienstags ist der Faschingsball beim Wirt. Punkt 12 Uhr nachts wird er beendet, denn es beginnt der Wähermittwoch und damit die ernste Fastenzeit.

Zu Ostern ist die größte Belustigung der jungen Leute das Eierbeden, wobei die Buam, die zu den Mädeln ins Beden gehen, oft „ganze Simperl voll Eier einschlagen“.

Im April werden noch häufig d' Roasen von jenen gemacht, die im Februar nicht dazu gekommen sind.

Am 24. Juni werden die Johannisfeuer angezündet. Unter großem Jubel wird der Sonnwendhansl, ein auf einer Holzstange befestigtes Strohbandel, verbrannt. Ist das Feuer schon kleiner geworden, springen die Burschen und Mädel darüber. Am diesem Tag wird „auf spat“ gut aufgekocht und die von den Feuern Heimkehrenden erwarten Krapsen, ledere Aepfstrahl, gebadene Semmelschnitten und gebadener Holler.

In der Zeit, wo die Ernte draußen in Gefahr ist, steht kein Bauer „die Voltere“, d. i. eine lärmende Belustigung, gerne.

Wenn sie eingeerntet ist, gehts wieder an. Schon bei der Kornmahd wird viel gesungen. Die Krone der Lustbarkeiten bildet aber die Unterhaltung nach dem Maschinbredschen. Da redet man schon während der Tages-Arbeit von dem abendlichen Vergnügen, zu dem Burschen und Mädel aus der Nachbarschaft eigens eingeladen werden. Da wird nun mit Begleitung eines „Maurerflaviers“ (Ziehharmonika) gesungen und getanzt und vor allem gespielt. Bei diesen Gesellschaftsspielen muß immer ein Uneingeweihter den „Tintinga“ abgeben, d. h. sich zum Besten halten lassen.

Beim Zwirnknäuelverstecken sitzen die Teilnehmer im Kreis, während zwei Burschen außen herumgehen. Der eine hat einen „Zwirnknädel“, der andere ein rohes Ei in der Hand. Ersterer soll unter dem Huf eines Mitspielenden versteckt und von einem Suchenden gefunden werden. Statt des Zwirnknäuels wird aber das Ei versteckt, das vom Sucher gefunden und am Kopf des „Tintinga“ zerdrückt wird, dem die unangenehme Belagerung bald über das Gesicht rinnt.

Beim Mühlfahren liegt einer platt auf einem Schemel, das Gesicht zur Erde gewandt, einen Rocklöffel in der Hand, mit dem er das Klappern der Mühle nachmacht, unter einem Leintuch. Zur Tür herein tritt ein Bauer mit einem schweren „Troadsack“ auf dem Rücken, in dem 2 Buben stecken. Der Bauer bespricht sich mit dem Müller, wie sein Getreide gemahlen werden soll, der Sack wird unter das vordere Ende des Schemels gelegt. Als bald beginnt die Mühle zu klappern, doch plötzlich ergießt sich ein Strahl Wassers, das in einem Gefäß, angeblich zum Drehen des Mühlrades bereit gestellt wurde, auf den Troadsack, aus dem sich die geprellten Buben schleunigst zu befreien suchen.

Wähnlich ergeht es dem, der beim „Telephonieren“ durch den Mermel seiner Soppe ein Gespräch anzuhören hat, das bald in einen kalten Tusch ausklingt.

Zu einem kleinen, zwar etwas verhassten Volksschauspiel, ist das beliebte „A fahr auf Rom“ geworden. Es verkleiden sich 2 Burschen als Mann und Frau, die „fetsch“ beinand sein müssen. Sie kommen mit Stoderln zur Tür hereingefahren und haben den Mund mit einem Holzklöckchen „aufgeschpeit“. Er sagt nun, so gut er sprechen kann: „i fahr nach Rom“ und will seiner Frau davonfahren. Doch die fährt ihm nach, es kommt während des Wettfahrens zum Streit, wobei sie erschlagen wird. Beistürzt sucht er ihr wieder das Leben einzublasen — doch vergeblich. Er entschließt sich, wieder zu heiraten und wählt eine Braut aus den anwesenden Zuschauern. Nun wird eine regelrechte Hochzeit gefeiert mit Gesang, Tanz und Musit und allem ortsüblichen Brauch. Hat das Fest seinen Höhepunkt erreicht, wird die totgeglaubte Frau lebendig, mit der schließlich der Mann wieder auf Stoderln davonfährt.

Beim Nachbarnvertauschen sitzen Burschen und Mädel zu Paaren in der Stube. Einer geht mit einem Blumpfad herum und fragt bei den einzelnen Paaren an, ob ein Teil seinen „Nachbar“ vertauschen will. Erfolgt ein „Ja“ als Antwort, so wird gefragt, „mit wem?“ Antwort z. B. „mit dem Lammwurstschnneiderbuam“. — Sofort vollzieht sich der Wechsel, wobei der Blumpfad seine Arbeit tut.

Zum Schluß wird noch verspeißt, was vom reichen Mittag- und Abendmahl übrig geblieben und um 11 oder 12 Uhr Mitternachts löst sich die „Unterhaltung“ auf.

Nach der Einbringung der Getreidernte folgt die „drawigste Zeit“ des ganzen Jahres. Es ist zum Kartoffelgraben, Umbauen, der Halter, d. i. Hirtenhub, hat den Viehauftrieb zu besorgen, also bleibt für Unterhaltungen wenig Zeit. Erst am Martinitag, einem von den „besseren Tagen“ des Jahres wird noch einmal fest aufgekocht, meist Speisen, die aus dem Schmalz gebaden werden. Früher kam an diesem Tag der „Halter“, der gegen eine Getreidespende den „Halterlegen“ sprach. Am Martinitag werden vom Dorfwirt oft 15—20 Gänse für den Martinischmaus zubereitet. Der Wirt schickt Lader in die Bürger- und größeren Bauernhäuser, welche zum Abendessen, „zur Partie“ einladen: „Der Herr und die Frau Wirtin lassen eng ersuchen, am Martinitag zur Partie zu kommen.“

Eine Jugendbelustigung bildet die allorts bekannte Killofeier und in der Weihnachtszeit das Störbrotanschnitten. Am Nachmittag des Stefanitages kommt eine „Zeche Buam“, der vom Mädel ein Kleckenbrotlaib vorgelegt wird. Der Erwählte hat das Recht, das Brot anzuschneiden. Dann wird den Burschen noch tüchtig aufgekocht, wofür der Bursch dem Mädel „a Neujahr“ schuldig ist. Er beschenkt sie zu Neujahr mit einer Schürze, einem Schal oder einem Tuch.

Silvester wird beim Wirt gefeiert. Schulmeister, Postmeister oder die „Musibande“ des Ortes leiten die Feier mit einem Streichkonzert ein. Dann folgen Vorträge komischen Inhalts und Tanz. Beim 12 Uhr-Gloden Schlag folgt die gegenseitige Beglückwünschung, wobei jeder dem andern zuvorzukommen sucht. Um 2 oder 3 Uhr morgens geht man auseinander.

Ein besonderes Vergnügen der Burschen ist das Neujahrsanschießen. Die schon in tiefen Schlaf versunkene Familie wird durch ein „Ehrenschießen“ vor den Fenstern aufgeweckt. Alles steht auf, begibt sich in die Stube, läßt sich von den Burschen den Neujahrspruch sagen. Die Bäuerin kocht für die Burschen noch während der Nacht — gewöhnlich gesottenes oder gebratenes Schweinernes.

Schwester Alfonsa Mürnberger
(Ort).

III. Volksähnliche Spiele aus der Gmundner Gegend.

Gewiß wird man auch bei hinlänglichem Betrachten einzelner Volksspiele aus verschiedenen Gegenden die Eigenart des betreffenden Volkes herausfinden können. Die Spiele unserer Gegend sind entweder Proben auf die Kraft oder Geschicklichkeit des Einzelnen, meist aber das Ueberlisten einer Person der Gesellschaft. Während der Erntezeit ist es am Lande trotz der schweren Arbeit üblich, sich die Nächte mit solchen Spielen zu verkürzen. Solche sind:

1. Hagen mit dō Fiaß, da geht's durch die ganze Stub'n, heißt es. Zwei Burschen legen sich rüdlings am Boden, haben die entgegengesetzten Beine ineinander und versuchen nun, einer den andern zu ziehen, ohne die Hände zu berühren.

2. La(i)ller angfrörn. Der Macher will dem „Opfer“ beweisen, daß er im Stande sei, einen mit Wasser angefüllten Teller an die Dede anzugefrieren. Er hebt den Teller in die Höhe, läßt dabei die Serviette fallen und während sich der Zweite bückt, bekommt er den kalten Guß auf den Kopf.

Ähnlich ist das sog. Untersreiben. Neben einer verhängten Bank stehen Zeuge und Advokat, die ein Schriftstück aufsetzen, das die dritte Person unterschreiben soll. Zu diesem Zwecke wird sie eingeladen, Platz zu nehmen, sitzt jedoch anstatt auf der weggezogenen Bank in einem Schaff voll Wasser.

4. Das Baumpflanzen ist nicht viel verschieden. 2 Personen gehen außer dem Kreis, tragen einen „Zügel“, aus dem sie jedem Mitspielenden ein anderes Zweiglein ansteden. Sie sagen, womit er bepflanzt sei und sehen dann unter dem Hute nach, ob es schon treibe. Dem sie es „wüllt“ sind,

geraden sie unter dem Hute ein rohes Ei.

5. Sehr beliebt ist auch das Elstern schießen oder blind Costern schießen. Es werden auf die Türe Kreise gezeichnet, in die einer mit verbundenen Augen mit einem Stod treffen muß. So oft er fehlt, wird er schwarz angestrichen.

6. Ein bekanntes Pfänderspiel ist das Hawern verkauf'n. Zwei gehen herum. Einer ist der Moasta, der andere ruft: „Wie viel kost der Haser.“ Jede Person bekommt eine Nummer, wovon der Meister eine ausruft und der Betreffende antworten muß: Moasta, so viel kost der Haser und er ruft auch eine Nummer. Ihm darf jedoch der Gerufene nicht antworten, sondern immer nur dem Meister. Wer eine Frage überhört oder zur unrichtigen Zeit antwortet, gibt ein Pfand.

7. Ganz ähnlich ist der Bauer und die Knecht. Jeder der Mitspielenden bekommt einen Namen: Grobknecht, Rohknecht, mitter Dirn, Saudirn usw. Einer davon, der Bauer redet zu den Untergebenen. Sie müssen immer antworten, u. zw. auf eine Anrede eine beliebige Antwort, auf eine Frage nur: Was schafft der Herr? Es darf auch nicht ja und nein gesagt werden. Wer eine falsche Antwort gibt, muß ein Pfand geben.

8. Gesellenvertauschen. Einer steht mit einem Plumpfad in der Mitte des Zimmers. Er schlägt jemanden hinauf und fragt: Paßt dir dein G'sell? Antwort: Ja oder nein, und fragt dasselbe einen andern. Dabei tauschen sie die Plätze und können geschlagen werden. Nach einer Zeit werden zwei vor der Tür Stehende hereingerufen und gefragt: Welches Handwerk sie betrieben und welchen Zeug sie brauchten. Sie geben irgend eine Antwort und es werden zwei andere als Handwerker bestimmt, die hinausgehen und dann beim Hereintrufen mit Wasser überschüttet werden.

Hilde Gallnbanner
(Gmunden).

IV. Spieleskizzen aus dem Nach- lasse W. Amand Baumgartens.

1. Das Baumklettern. Auf einem freien Platz vor dem Hause des Besitzers, der gewöhnlich ein Großwirt ist, wird ein 7 bis 8 Klafter hoher Lannenbaum aufgestellt. Derselbe ist

von unten bis oben von den Ästen und der Rinde befreit und so glatt als möglich gehobelt. An der höchsten Spitze ist er mit Blumen und Bändern geziert, in deren Mitte sich „das Best“, gewöhnlich einige Talerstücke, befindet. Die Kletterer versammeln sich um den Baum; ein jeder trägt einen Sad mit Äsche mit sich, um während des Kletterns den Baum damit von Zeit zu Zeit zu bestreuen, um ihm so die Schlüpfrigkeit zu nehmen. Nun beginnt das Klettern. Selten gelingt es einem gleich auf das erstmal den Gipfel des Baumes zu erklimmen und ein Best zu erringen. Desto häufiger aber geschieht es, daß ihn nur wenige Schuh vom Ziel entfernt, plötzlich die Kräfte verlassen und er die ganze Höhe des Baumes herabgleitet. Das gibt nun ein schallendes Gelächter der Zuschauer-schar. Schnell macht den Versuch ein zweiter und dritter, aber es geht ihnen nicht besser als dem ersten. Endlich gelingt es einem. Tauchend schüttelt er den Blumenkranz. Das erste Best ist ihm zu Teil geworden. Das gibt den übrigen Mut und Selbstvertrauen und bald wird der Blumenkranz aufs neue geschüttelt. Das zweite Best ist gewonnen. Die andern folgen in kurzen Zwischenräumen nach. Nun wird der Baum umgehauen. Die Beste werden verteilt und alles begibt sich ins Wirtshaus, um den übrigen Teil des Tages mit Tanz und Gesang hinzubringen. — Schade, daß diese Volksbelustigung immer seltener wird. Sie gewährt ein außerordentliches Vergnügen und hat zugleich den Nutzen, daß sie das Auge schärft und die Hand übt, das vorgesteckte Ziel, und sei nun dies was immer für eines, sicher zu treffen. Das leidige Pferde- und Schlittenrennen, das übrigens den Namen einer Volksbelustigung nicht verdient und daher auch in diesen Blättern nicht erwähnt wird, scheint das weit edlere „Ringelreiten“ allmählig zu verdrängen.

2. Das Ringelreiten. Diese Volksbelustigung findet man im Haus- und Innkreise, in früheren Jahren häufiger als gegenwärtig. Auf einem freien Plage wird eine Art Triumphbogen errichtet, mit Tannenreisern, Blumen und Bändern geschmückt. Innerhalb desselben hängt an einer starken, von einem Bogenpfahl zum anderen gezogenen Schnur, die sich in der Mitte etwas abwärts senkt, ein eiserner Ring in der Größe eines Talerstückes, derselbe ist, um ihn für das Auge sichtbar zu

machen, mit einem gleichgroßen, weißen Papierblättchen bedeckt. Der Preisbewerber erscheint mit seinem Pferde ohne Sattel und nimmt den Ringelstod zur Hand. Dieser ist ungefähr 6 Schuh lang und von der Gestalt eines Billardstodes. Etwa 15 bis 20 Schritte vor dem Bogen spornet der Reiter sein Pferd zum Galopp an und sticht, während er unter dem Bogen durchjagt, mit dem Stode nach dem über seinem Haupte hängenden Ring. Gelingt es ihm, das Papierblättchen zu durchstechen, d. h. in die Mitte des Ringes zu treffen, so löst sich derselbe von der Schnur los und bleibt am Stode hängen. Wer den Ring bei einer bestimmten Kennzahl am öftesten herabgestochen, hat den ersten Preis errungen. Es läßt sich denken, daß stets das lauteste Gelächter erschallt, wenn ein Renner neben den Ring sticht, was sehr oft der Fall ist. So oft der Ring getroffen und mitgenommen wird, spielt die eigens dazu bestellte Musikbande ein Stück auf. Auch der Bajazzo darf dabei nicht fehlen, der durch seine Capriolen die allgemeine Lustigkeit erhöht.

3. Das Sad- und Hosenlaufen. Je zwei und zwei Läufer stecken ihre Füße, nämlich der eine das rechte, der andere das linke Bein, in einen am Boden durchlöchernten Sad und binden denselben an den Schenkeln fest, damit er nicht hinabsinkt. In manchen Gegenden, besonders im Hausruffreize, bedient man sich hiezu gewöhnlicher Hosen. Die Läufer stellen sich der Reihe nach auf und laufen auf ein gegebenes Zeichen nach einem entfernten Ziele und wieder zurück. Je nach dem Eintreffen der Paare werden die ausgesetzten Preise verteilt. Es gibt hiebei viel zu lachen, denn es geschieht nicht selten, daß die Läufer den Gleichschritt, auf den begreiflicher Weise alles ankommt, verlieren und so einer dem andern im Laufe hinderlich wird, oder wohl gar beide über den Haufen fallen. Noch komischer ist die Sache, wenn die beiden Läufer einen Schiebkarren vor sich her treiben, indem sie, der eine mit der rechten, der andere mit der linken Hand den Karren haltend, den Lauf beginnen.

4. Das Hahnschlagen. An einen Pfahl wird auf einem freien Plage an einer ziemlich langen Schnur ein Hahn angebunden, der sich nach allen Richtungen hin frei bewegen kann. Die Hahnschläger, gewöhnlich 3 oder 6 an der Zahl, erhalten jeder einen aus

Stroh geflochtenen Dreschflegel und nachdem ihnen die Augen verbunden wurden, beginnen sie um den Pfahl herumzugehen und mit dem Dreschflegel auf den Hahn loszuschlagen. Dieser weicht nun seinen Verfolgern aus, wie er kann, und so dauert es oft lange, bis das arme Tier einen Schlag erhält, daß es betäubt zusammensinkt. Der, dem dies zuerst gelungen ist, erhält den Hahn und meist noch einen Preis, der auf den ersten glücklich vollführten Schlag ausgelegt war. Auch hier fehlt es für den Zuschauer nicht an Lachstoff. Gar viele Schläge werden zum größten Ergötzen der Zuschauer umsonst getan, um so mehr, da der Hahn von den Umstehenden oft absichtlich den Schlägen seiner Verfolger entzogen und bald hierhin, bald dorthin gejagt wird, je nachdem es die gefährdende Nähe der Schläge erfordert. Den Schluß der Belustigung bildet, wie gewöhnlich Tanz und Gesang.

V.

Zu den Quellen, aus denen die Kenntnis unseres Volkstumes sprudelt, gehört auch Spiel und Volksunterhaltung. Was wir davon heute noch als Volksbesitz beobachten können, ist ein bunter Strauß echter Feldblumen. Zu Altem, bisweilen aus der Kulturform anderer Zeit Ueberkommenem gesellt sich ganz Junges. Hat sich einerseits aus altgermanischer Ferne der Schwerttanz bis ins 19. Jahrhundert erhalten, so hat andererseits der Widerhall des Weltkrieges Spiele wie das Innoivertler „Mäsching'wehrschißn“ gesetzt. Manche Spiele bedeuten ein Kraftmessen, bei vielen kommt es auf Geschicklichkeit und Schnelligkeit an. Wird so in heiterer Muße der Körper gestählt, so fördern hinwider Frage- und Rätselspiele die geistige Gewandtheit. Es fehlt aber auch nicht an Spielen, — die vielen „Aufstßer“ gehören hieher — die nichts weiter als fröhliche Unterhaltung sind, Erholung und Entspannung nach der Arbeit Müß und Plage. Die Spottlust lebt in ihnen, oft sind sie verb, besonders die Drischlegspiele, nie frivol. Ihre Sammlung und die Untersuchung ihres Wesens ist eine Teilaufgabe der Forschung, die sich um die Erkenntnis unseres Volkstums müht. Aber auch der Heimatklub findet in ihnen Stoff und Grundlage, die Freude am gesunden Spiel zu wecken. Voraussetzungen kann die Schule schaffen, in der fundigen Pflege der Spiele erwächst aber

dann vor allem den Führern unserer ländlichen Jugendverbände eine mit Lust und Liebe zu bewältigende Heimatklubaufgabe, die sicherlich auch dankbar ist, lebt und webt doch im bodenständigen Spiel unverfälschte Urkraft unseres Volkes.

Unserem Nachbarlande Salzburg hat Karl Adrian in seinen „Salzburger Volksspielen, Auzügen und Tänzen“, Salzburg 1908, eine grundlegende Sammlung geschenkt, die in vielem begreiflicherweise auch für uns gilt. Das Wesentliche bisher für Oberösterreich Veröffentlichte gibt folgende Zusammenstellung:

Die österr.-ung. Monarchie, Band Oberösterreich, S. 139 ff., S. 164 f.

Brik F. X., Ueberbleibsel aus dem hohen Alterthume im Leben und Glauben der Bewohner des Landes ob der Enns. 2. Aufl. Linz 1854. S. 74 ff.

Blümlinger Floribus, Gudsastenbilder. 2. Aufl. Linz, o. J., S. 70 ff., 77 ff.

Innoivertler Heimatkalender auf das Jahr 1913, S. 50 ff.: Berger Th., Stammereien.

Braunauer Heimatkunde. 1. Heft, S. 136 ff. — 13. Heft, S. 91 ff.: Weichtlbauer J., In der Roas.

Beiträge zur Landes- und Volkskunde des Mähliwiertels, 2. Heft, S. 93 ff.

Heimatgaue. 1. Jg., S. 300: Speil J., Volkstümliche Spiele.

Zeitschrift des Vereines für Volkskunde. 14. Jg., S. 361 ff. (24. Jg., S. 402 f., 404): Preen v. S., Drischlegspiele aus dem oberen Innoiviertel.

Zeitschrift für öst. Volkskunde. (15. Jg., S. 161 ff.: Mautner R., Unterhaltungen der Göbler Holzknächte.) — 18. Jg., S. 220.

Anmerkungen:

I. Binna, Volksspiele.

1. Ein Erntespiel. Vgl. Rüd-Sohnren, Feste und Spiele des deutschen Landvolks. Berlin 1909, S. 175. — Oberösterreich, S. 164, 166. — Vgl. auch Heimatgaue, 1. Jg., S. 303 f.

3., Preen, a. a. D., Nr. 29. Der Haderträger, der zum Antworten überreden soll, muß zur Erschwerung ein Hölzchen zwischen beide Zahnreihen klemmen. — Vgl. Adrian, S. 126.

7. Weichtlbauer, a. a. D., Nr. 16. — Mähliwiertler Beiträge, a. a. D., S. 95.

8., Preen, Nr. 38. — Weichtlbauer, Nr. 19 (Spielabschluß). — Heimatkalender, Nr. 9. (Humor). — Adrian, S. 125.

10., Heimatkalender, Nr. 1. Vgl. unter den folgenden Gmundner Spielen Nr. 8.

12., Marktsteinlegen: Ins Wasser = ins „Moos“ legen: Adrian, S. 121. Heimatkalender, Nr. 12. — In Teig legen: Preen, Nr. 22. — Nach Grenzstreit anschwärzen: Weichtlbauer, Nr. 7.

13., Mühlpviertler B., S. 95 f. — Heimatkal., Nr. 6. — Mautner, Nr. 2.

14., Mühlw. B., S. 94. — Adrian, S. 116. — Erraten ohne aufzusehen: Mautner, Nr. 36.

16., Krapfenbaden: Heimatkal., Nr. 15. — Sternmerken: Preen, Nr. 20.

17., Preen, Nr. 27.

II. S. Alfonsa Nürnberger. Volksbelustigungen.

Roas: Weichtlbauer, S. 91 f.

Falching: Baumgarten, Das Jahr und seine Tage, 1860, S. 18 f. — Oberösterreich, S. 150 f., 167 f.

Kropfsschneiden: Preen, Nr. 27. — Adrian, S. 126.

Eierbeden: Heimatgaue, 1. Jg., S. 288. — Blämlinger, a. a. O., S. 70 ff. — Oberösterreich, S. 147. — Vgl. Rüd-Sohnren, S. 79 und Sartori B., Sitte und Brauch, 3. Teil, S. 160 f.

Johannisfeuer: Heimatgaue, 1. Jg., S. 262.

Zwirnkäuel = Verstecken: Heimatkal., Nr. 14. — Im Lambacher Spiel Nr. 2 wird das Ei dem hinaufgeworfen, bei dem der Käuel gefunden wird.

Telephonieren: Vgl. das Lambacher Spiel Nr. 13.

Romfahren: Preen, Nr. 37. — Vgl. Adrian, S. 126 f.

III. S. Gallnbrunner, Volkstümliche Spiele.

2., Preen, Nr. 23.

4., Vgl. Heimatkal., Nr. 11. — Weichtlbauer, Nr. 20.

6., Mühlpviertler B., S. 93 f. — Weichtlbauer, S. 98. — Mautner, Nr. 26.

8., Vgl. das Lambacher Spiel 8 und das Ungenacher Spiel „Nachbarnvertauschen“.

IV. P. Amand Baumgarten.

1., Heimatgaue, 1. Jg., S. 300; 2. Jg., S. 252 f. (Lit.) — Adrian, S. 34 ff.

2., Oberösterreich, S. 146.

3., Briß, S. 78. — Oberösterreich, S. 146. — Adrian, S. 19.

4., Adrian, S. 33. — Oberösterreich, S. 147. — Briß, S. 77.

— Auch sonst ungemein verbreitet: Zeitschrift für öst. Volkstunde, 5. Jg., S. 116. — Rüd-Sohnren, S. 315.

— Anschauliche Schilderung: Rosegger B., Das Volksleben der Steiermark, 15. Aufl. Leipzig 1910, S. 332 ff.

— An die Stelle des Hahnen-schlages trat das harmlosere Topfzer-schlagen: Heimatgaue, 1. Jg., S. 300, Nr. 6 Vgl. Zeitschrift für öst. Volkstunde, 18. Jg., S. 221.

...

Dn.

Religiöse Gebräuche in Selsenberg, Ob.-Öst.

Sitte und Brauch gibt sich besonders auf religiösem Gebiete kund. So ist es hier seit langem der Brauch, daß die Haustüren von den Kindern mit Blumen und frischem Reistg geschmückt werden und auch der Züweg zum Hause mit Blumen bestreut wird, wenn die Eltern ihren Osterbeichttag haben, und umgekehrt von den Eltern, wenn die Kinder ihren Beichttag haben. Ein besseres Frühstück erinnert an die besondere Weihe des Tages.

An den neun Tagen vor Weihnachen geht die „Muttergottes Herberg suchen“. Fromme Seelen tragen eine Muttergottesstatue unter Gebeten in ihr Haus, bewahren sie daselbst über Nacht, um sie am nächsten Tage zur Nachbarin zu tragen. Es gibt im Orte vier solcher Partien, welche, zu je neun, „in die Herberg gehen“.

Bei einem Begräbnis ist es nebst den allgemeinen Bräuchen üblich, daß der Tischler, unmittelbar bevor die Leiche vom Hause fortgetragen wird, sich mit bewegten Worten im eigenen Namen sowie im Namen der Angehörigen vom Toten verabschiedet; das dauert oft eine Viertelstunde und fordert einigermaßen Vorbereitung, da zugleich eine ernste Mahnung an die Umstehenden verbunden ist.

Hier wird bei jeder erwachsenen Leiche ein Buch auf dem Sarg mitgetragen, wohl eine Erinnerung daran,