

Tirol, wer wollte es bezweifeln, ist ein ganz eigenes Land – mit ganz eigenen Spielen. Aufzeichnungen zu Kindheits-erinnerungen eines Lesers.

Von Antonia Barboric

Tschongel, Pflöck und der Guzi

Nach der Beschreibung von typischen Kindergeburtstagsspielen an dieser Stelle vor einiger Zeit erreichte mich als Reaktion ein sehr netter Leserbrief aus Tirol, in dem der Verfasser diesen Text lobte. Es folgte ein Mail-Wechsel, der Interessantes zutage förderte – und das Ergebnis wird nun nachfolgend präsentiert: Dies ist der Auftakt einer dreiteiligen Serie über diverse Kinderspiele im Freien.

Den Anfang macht nun Teil eins der Spiele von anno dazumal, die aufgrund der Fülle in zwei Teilen beschrieben werden – mit großem Dank an Heinrich Schweizer, der für die meisten Spiele sogar eigens Zeichnungen zur besseren Veranschaulichung angefertigt hat. Für jegliche Schreibweise übernehme er die volle Verantwortung, sicherte er mir außerdem zu. Also schauen wir einmal, wie es sich mit den Tiroler sprachlichen und spielerischen Eigenheiten so verhält.

Als Erstes beschreibt Herr Schweizer das Spiel *Tschongelen*, ein Geschicklichkeitsspiel für Kinder um die zwölf, 13 Jahre, das sich sogar zuweilen noch im Internet finden lässt. Bezüglich Begriffserklärung meinte er, dass das Wort eventuell von „jonglieren“ abstamme, da ja Steine geworfen und aufgefangen werden. Man braucht nun dazu fünf glatte Steine (kleiner als eine Walnuss, größer als eine Haselnuss), weiters einen Tisch oder eine andere glatte Fläche. Erste Übung: Der Spieler wirft alle fünf Steine möglichst zerstreut auf den Tisch. Dann nimmt er einen, wirft ihn in die Höhe, nimmt mit derselben Hand einen anderen Stein vom Tisch und fängt mit der gleichen Hand den hochgeworfenen Stein auf. Zweite Übung: Wieder werden alle fünf Steine auf den Tisch geworfen. Diesmal muss der Spieler, nachdem er einen in die Höhe geworfen hat, zwei Steine vom Tisch aufnehmen und dann den hinaufgeworfenen Stein auffangen. Dasselbe muss er auch mit dem zweiten Steinpaar machen. Dritte Übung: Diesmal nimmt er zuerst einen Stein auf, danach die restlichen drei.

Bei Übung zwei und drei kommt es sehr darauf an, dass man die Steine so geschickt

wirft, dass man eine Zweiergruppe oder Dreiergruppe mit einer raschen Wischbewegung erfassen kann. Hat der Spieler alle drei Übungen bewältigt, kann er jetzt Punkte machen. Er wirft alle fünf Steine in die Luft, natürlich so niedrig wie möglich, und versucht so viele, wie er kann, mit gespreizten Fingern mit seinem Handrücken aufzufangen. Angenommen, er hat drei Steine auf dem Handrücken: Nun muss er die drei Steine hochwerfen und versuchen, möglichst alle aufzufangen. Nur die aufgefangenen Steine zählen jeweils einen Punkt. Macht ein Spieler bei einer der drei ersten Übungen einen Fehler, kann der nächste Spieler beginnen.

Ein weiteres Spiel nennt sich *Pflöckeln* und ist ein recht actiongeladenes Spiel für schnelle Läufer. Es kann nur auf weichem Boden oder einer Wiese mit kurzem Gras und paarweise gespielt werden. Die beiden Spieler benötigen je einen runden Pflöck (gerade und ohne Äste, unten zugespitzt) von etwa dreißig Zentimeter Länge mit einem Durchmesser von drei Zentimetern. Spieler eins wirft seinen Pflöck auf den Boden, sodass dieser in der Erde stecken bleibt. Spieler zwei versucht sodann, seinen Pflöck so nahe wie möglich an den ersten Pflöck zu werfen und diesen auszuhebeln. Gelingt ihm dies, und der Pflöck des Gegners liegt flach auf dem Boden, muss er versuchen, seinen Pflöck so knapp neben den Pflöck des Gegners zu werfen, dass dieser zur Seite geworfen wird, und zwar mindestens zwei Finger breit. Natürlich muss dabei der Pflöck des zweiten Spielers im Boden stecken. Schafft er das nicht, ist wieder Spieler eins an der Reihe.

Indes nimmt Spieler zwei den Stock des Gegners und gibt eine Zahl an, beispielsweise zwanzig. Dann wirft er den Stock so weit weg, wie er kann. Spieler eins muss nun loslaufen und den Stock holen. In der Zwischenzeit muss Spieler zwei seinen eigenen Stock zwanzig Mal (beziehungsweise die angegebene Zahl) in den Boden werfen, sodass er bei jedem Wurf im Boden stecken bleibt. Fällt der Pflöck nur einmal um, hat er schon verloren. Spieler eins versucht natürlich, so schnell wie möglich zurückzukommen. Ist er wieder zurück und wirft seinen Pflöck in die Erde, bevor der andere Spieler laut zählend seinen Stock zwanzig Mal in die Erde geworfen hat, hat Spieler zwei verloren, und Spieler eins kann sich zwanzig Punkte gutschreiben.

Der Guzimann – ein Begriff, der im Tirolerischen einen Wächter bezeichnet – nennt sich ein Wurfspiel für etwas ältere Kinder. Zuerst werden die Gefängnisgrenze (ein Halbkreis) und die Wurflinie festgelegt. Dann nehmen die Spieler an der Wurflinie Aufstellung, und jeder wirft seinen Stein (einen handgerechten flachen Stein wie beim Plattenwerfen) so nahe wie möglich an die Konservendose. Der Besitzer, oder besser: Werfer, jenes Steins, der am weitesten entfernt liegt, ist der erste Guzimann.

Im Gefahrenkreis des Guzimann

Eine Konservendose wird nun mit einem x-beliebigen Stein bestückt. Ein Spieler nach dem anderen wirft seinen Stein mit dem Ziel, die Dose zu treffen und den darauf liegenden Stein irgendwo in die Gegend zu befördern. Jeder Spieler begibt sich nach seinem Wurf zu seinem Stein, den er nicht berühren darf. Berührt er ihn doch, kann ihn der Guzimann innerhalb des Halbkreises abklatschen und zum neuen Guzimann machen.

Der Hauptspaß des Spiels besteht darin, den Guzimann möglichst lange im Dienst zu halten. Jeder, der dem Gefahrenkreis entkommen ist, darf seinen Stein erneut werfen. Trifft er die Konservendose, muss der Guzimann den Stein holen, die Konservendose am gleichen Platz wieder aufstellen und den Stein darauflegen. Solange dies nicht geschehen ist, kann jeder Spieler unangefochten den Gefahrenkreis verlassen. Ganz spannend wird das Spiel, wenn niemand die Dose getroffen hat. Jetzt wird es schwierig, den Gefahrenkreis mit seinem Stein zu verlassen, denn der Guzimann wacht natürlich an der Grenze. Die Spieler versuchen, ihn zu täuschen, indem sie scheinbar nach dem Stein greifen, ihn dann aber doch nicht berühren und so den Guzimann ablenken. Das gibt einem anderen Spieler die Möglichkeit zu entkommen und vielleicht mit seinem nächsten Wurf die Dose zu treffen und damit die Gefangenen zu erlösen.

Das war nun der erste Teil einer Trilogie, in der wir alte Tiroler Kinderspiele präsentieren. In Teil zwei nächste Woche werden weitere dieser für früher typischen Spiele beschrieben. In zwei Wochen folgen sodann Spiele, die von Gruppen von Kindern gerne in den 1980er-Jahren gespielt wurden. ■

Magische

Angelos Trickkiste Nr. 64b.

Wir fragten nach der Formel für die Folge der Dreieckszahlen: Sie lautet: $n(n+1)/2$ und beginnt daher mit: 1, 3, 6, 10, 15, 21, ...

Bei folgendem Zauberkunststück empfehle ich mit etwas dunkler gedimmtem Licht, einer Kerze, vielleicht Meditationsmusik etc., eine Atmosphäre zu schaffen, die hilft, den Effekt nicht unbedingt als Rätsel zu präsentieren, nicht als Aufforderung „Überlegt mal, wie das gehen könnte“. Wir sollten immer versuchen zu verblüffen und zu unterhalten und doch irgendwie so magisch rüberzukommen, dass gar nicht begonnen wird nachzudenken.

Sie ersuchen die Zuschauer um einige Utensilien (maximal und optimal elf Stück): Taschentuch, Feuerzeug, Uhr, Kuli und anderes, die nebeneinander aufgelegt werden. Sie verlassen den Raum, und das Publikum soll einen Gegenstand bestimmen, ohne ihn zu berühren. Wenn Sie wieder zurückkommen, konzentrieren Sie sich auf „die Spannung, die Energie, die in der Luft so deutlich wahrnehmbar ist“, und nennen das Objekt. Kein Zuschauer hat ein Wort gesprochen oder sich bewegt.

Das Geheimnis: Trotzdem haben Sie einen Eingeweihten, der die ganze Zeit wie nebenbei mit seinem Esslöffel herumgespielt hat. Nach Einigung legt er den Löffel vor sich ab, und zwar so, dass er wie der Zeiger einer Uhr wirkt. Der Löffelstiel zeigt zu der Uhrzeit, die der Nummer des Gegenstands entspricht. Also: Stiel etwa genau nach rechts bedeutet drei Uhr, dritter Gegenstand in der Reihe.

Frage: Stiel genau nach zwölf Uhr signalisiert, es wurde kein Gegenstand ausgewählt. Auch auf solche Zuschauer muss man vorbereitet sein.

→ WEITERE INFORMATIONEN UNTER www.zauberschloss.at

Wortspielereien

Jumbo und Juliana

Das Spiel lautet: Fügen Sie ein Wort an passender Stelle ein, um einem verstümmelten Satz einen (neuen) Sinn zu geben. Zum Beispiel: „Ich denke, dass Skifahren im chronistisch ist.“ Sinnvoll zu ergänzen durch einen Vornamen. *Karl* böte sich an, aber „Ich denke, dass Skifahren im Chronik *Arls* Tisch ist.“ heißt nichts. *Tena*, das kroatische Thereschen, ergibt auch nur Unsinn: „Ich denke, dass Skifahren im Chronisten *a* Tisch ist.“ Oder *Madita*, nach der gleichnamigen Astrid-Lindgren-Heldin: „Ich denke, dass Skifahren im Chrom *aditanistisch* ist.“ Noch nie was von den Aditanisten gehört? Ich auch nicht. (In Köln gibt es allerdings eine Namensschilder-Firma namens Aditan.) Aber *Juliana*, richtig eingesetzt, ergibt einen sinnvollen Satz: „Ich denke, dass Skifahren im *Juli ana-*chronistisch ist.“

Es ist natürlich besonders feine Wortspielkunst, Sätze zu konstruieren, bei denen die Entnahmestellen nicht gleich ersichtlich sind. Während beim vorigen Beispiel klar war, dass irgendwo im Bereich von „im chronistisch“ die Ergänzung vorzunehmen ist, ist das bei der knappen Frage „Reuen Gäste?“ schon viel schwieriger. Selbst wenn ich Ihnen verrate, dass man hier wieder einmal die Rechnung beziehungsweise den Satz ohne den Wirt gemacht hat.

Zum Schluss wieder etwas Einfacheres, Zoologisch-Musikalisches: Er spielt die Ukulastisch! Dank an Dagmar Hampel und Johanna Sibera! *mip*

wortspielereien@diepresse.com

Bridge

Zu schnell?

Teiler: S	♠ 643		
Gefahr: alle	♥ 5		
	♦ 543		
	♣ A86432		
♠ B972		♠ D108	
♥ DB1043		♥ K986	
♦ D876		♦ K102	
♣ -		♣ D107	
	♠ AK5		
	♥ A72		
	♦ AB9		
	♣ KB95		
S	W	N	O
2 NT	pass	3 NT	alle passen
Ausspiel: ♥-Dame			

Als Alleinspieler zählen Sie recht schnell an sicheren Stichen: zwei ♠, einen ♥, einen ♦ und zwei ♣. Da Sie zehn Karten in gemeinsamen Händen in ♣ mit Ass und König haben, rechnen Sie mit vier zusätzlichen Stichen. Dass der Gegner Ihre schwächste Farbe ausgespielt hat, stört Sie eigentlich nicht, da Sie Licht am Horizont sehen und rasch Ihre zehn Stiche abspielen wollen. Haben Sie daher mit dem ♥-Ass gestochen und zuerst den ♣-König gespielt? Oder vielleicht zuerst ♣ 5 zum Ass, um dann den Impass zu spielen? Im ersten Fall sind Sie sofort ausgeschieden, da Ost die dritte ♣-Dame besitzt und Sie keinen Impass mehr spielen können. In der zweiten Variante (♣ 5 zum Ass) sind Sie erst später ausgeschieden. Sie gewinnen mit dem ♣-Ass, spielen ♣ zum Buben und den ♣-König ab. Doch Ihr ♣-Neuner blockiert die Farbe, und Sie können Ihre ♣-Stiche nicht mehr abspielen. Der gute Alleinspieler lässt sich am Anfang mehr Zeit und spielt daher lieber zuerst den ♣-Neuner zum Ass, bevor er ihm nachher im Weg ist. Der ♣-Fünfer lässt sich ja später leicht übernehmen.

Jovanka Smederevac
jovi@bridgecentrum.at

Bildtext.

[Foto: –]

Impressum: Spiel & mehr

Redaktion: Georg Renner T: 01/51414-421
E-Mail: georg.renner@diepresse.com

Spiel & mehr im Internet

DiePresse.com/spielundmehr

