

Digitales Brandenburg

hosted by Universitätsbibliothek Potsdam

Bernhard Schmidt: Vom modernen Berliner Marmelenspiel.

Vom modernen Berliner Murmelspiel.

Von Bernhard Schmidt, Berlin.

Die Fortschritte unserer Kultur zeigen sich auch am Spielzeug unserer Kinder. Dies beweist selbst einem flüchtigen Beobachter ein Gang durch eine Spielwarenhandlung. Dort wird er manches Stück aus der Zeit seiner Jugend vergeblich suchen, einiges stark verändert finden (vor allem luxuriöser und komplizierter ausgestattet) und vieles erblicken, das ihn nur als Modell heutiger Maschinen und Verkehrsgeräte anspricht. Gewiß bedauert dies mancher, weil er das dadurch beförderte Ausschalten der Phantasie ungern sieht. Mit Freude kann man aber feststellen, daß sich (besonders bei den Knaben) ein Gegenstand noch der alten Anhänglichkeit erfreut: die Murmel (auch „Murks“ genannt). Es sind dies kleine Kugeln, deren Durchmesser selten größer als 1 cm ist. Meist sind sie aus gefärbtem Ton gebrannt. Man bekommt fünfzig Stück für zehn Pfennige. Etwas teurer, meist auch größer, sind die Glaskugeln mit farbigem Fluß. Sie werden als Besitz zwar sehr geschätzt, zum eigentlichen Spiel aber nur recht selten benutzt. — Ist die Freude am Spiele mit ihnen die gleiche wie früher geblieben, so sind die Regeln bedeutend vielseitiger geworden. Unserer heutigen Jugend genügen die ehemaligen einfacheren Formen nicht mehr. Ihre Lektüre erregt stärker ihre Phantasie. Die Entwicklung des modernen Lebens verlangt auch von ihnen schärferes Denken. Nervenkitzel suchen unsere Knaben darum auch im Spiel. Wie sie sich diesen mit den Murmeln bereitet, soll an den Regeln gezeigt werden, die zurzeit im Osten Berlins gebräuchlich sind. (Von den interessanten landschaftlichen Abwandlungen dieser Spielgebräuche soll heute nicht die Rede sein.)

Kommt da ein „Sechserkeese“ (kleiner Junge) mit seinem Murmelbeutel an. Irgend ein anderer trifft und fragt ihn, z. B.: „Woll'n wir murksen?“, „Hast de Lust?“, „Traust de dir?“ Der Ehrenkodex verlangt, daß jede Aufforderung angenommen oder mit einer Begründung abgelehnt werden muß, z. B.: „Nee, ick muß zu Hause!“ Der Herausgeforderte gibt event. auch gleich die Spielart an.

Die einfachste Weise heißt: „Kliepern“. A. schiebt eine Murmel voraus, worauf B. sie mit seiner zu treffen sucht. Gelingt es ihm, so hat er sie gewonnen. „Kliëpert“ es nicht, so ist A. wieder „dran“.

Jeder beginnt am Mal und später vom jedesmaligen Stand seiner Kugel. Wird vorher verabredet „Mit Spann!“, so erbeutet er sie schon dann, wenn er den Abstand zwischen beiden Kampfobjekten auf das Maß seiner Handspannweite zu verringern vermag. — Eine Abart verlangt auch das wiederholte Schieben stets vom Mal aus. — Bei einer dritten Weise („Kliepern mit Haufen“) werden drei Murmeln zusammen — und eine oben hinaufgestellt. Wer diese Pyramide so trifft, daß die Bekrönung abfällt, hat alle ihre Teile gewonnen.

in Figur
Hierbei können aber nur zwei Knaben gleichzeitig spielen. Diese geringe Beteiligungsmöglichkeit vermeidet das „Kliebschen“*). Hierzu wird ein Kreis oder ein Viereck gezeichnet (jeder marmelgerechte Junge hat Kreide bei sich!). Dann wird die Reihenfolge der Spieler durch „Ausschieben“ festgestellt. Dabei ist irgend ein Loch, Strich, Baum etc. das Ziel. Wer dies trifft, oder ihm mit seiner Murmel am nächsten kommt, hat den ersten Schub und so fort. Bei gleichen Leistungen müssen sich die Betreffenden noch einmal „ausschieben“. In die erwähnte Figur hat nun jeder nach Verabredung die gleiche Zahl Kugeln zu setzen. Ferner wird vor Beginn ausgemacht, mit wievielen danach zu schieben ist. Heißt es z. B. „Viere als!“ (zu ergänzen ist: „Einsatz“), so „trudelt“ (= schiebt) jeder mit vier Murmeln. Die aus dem Ziel „Rausgekliebschten“ darf der Glückliche behalten; seine Fehlgänger muß er einsetzen. Das geschieht natürlich in möglichst weiten Zwischenräumen, damit die anderen Knaben nur ja nicht etwa mehrere auf einmal gewinnen, oder gar das Spiel beenden könnten, was als besondere Ehre gilt.

Dasselbe Prinzip, aber größere Spekulationsmöglichkeit herrscht im „Rixdorfer“. Ausgemacht wird z. B.: „Rixdorfer fünfe!“ Nun schiebt der erste Knabe eine Murmel vor. Die anderen suchen diese mit ihrem Geschoß zu treffen. Dem Sieger muß jeder Mitspieler die ausgemachte Zahl Kugeln überreichen, in diesem Falle also fünf.

Zur nächsten Spielart: „Alsen“ (von „als Einsatz“; das s wird wie ß gesprochen) gehört ein Loch. Dies wird zum Ärger unserer Hauswirte durch Entfernen einiger Mosaiksteine aus dem Pflaster der Bürgersteige sehr schnell hergestellt. Es heißt „Topp“, „Topploch“, seltener „Pott“ (alle drei Bezeichnungen werden immer mit dem sächlichen Geschlechtswort gebraucht). — Der Jargon kennt eine Fülle von Modifikationen dieser Spielweise. Die einfachste Form ist kein eigentliches Gewinnspiel und wird wohl deshalb von den „ausgekochten“ (erfahrenen) Kindern verschmäht. „Det is for de Kleenen!“ sagte mir eine echte Berliner „Range“. Es heißt „Jahre spielen“. Verabredet wird z. B.: „Wer zuerst hundert Jahre is! Viere als!“ | Der Einsatz beim „Schub“

*) Die Ausdrücke „Kliepern“ und „Kliebschen“ werden von vielen Kindern als gleichbedeutend angesehen.

* erg.: wie beim Kliebschen

heißt auch: „Brode!“ Nun schiebt erst der eine Knabe seine vier Kugeln vor, dann der andere. Jeder addiert die Zahl seiner Treffer, wobei die Rechenschwachen und Ungeduldigen nur mit Zehnern zählen. Gewonnen hat, wer zuerst die ausgemachte Zahl erreicht. Gewinn ist die harmlose Freude am Erfolg. — Einmal sah ich das „Jahre-Spiel“ in der Form, daß der zweite Knabe zunächst versuchte, die Fehlgänger seines Vordermannes ins Loch zu senden und sich zuzuzählen. Er mußte aber aufhören und seinen großen Schub ausführen, als es ihm mißglückte. Hierauf wechselten die Rollen.

Ist verabredet: „Alsen ohne alles“ (= ohne Sonderbestimmungen), so wird zunächst die erste Reihenfolge der Spieler durch „Ausschieben“, darauf die Höhe des Schubes festgesetzt, z. B. „zwee-e (= zwei) als“ „n Duddel“ (= Dutzend), „n halbet als“ (= $\frac{1}{2}$ Dutzend). Die ausgemachte Zahl der Marmeln wird von jedem Knaben in einem Zuge abgeschickt. Nachdem jeder geschoben hat, ändert sich die Reihenfolge. Erster wird nun, wer die meisten Kugeln „ins Topp“ beförderte. (Wer alle hineinbringt, hat einen „Quettel“ oder „Quaddel“ gemacht. Hat einer vor dem Schieben seiner Nachfolger gesagt: „Wat kliedscht, is meine!“ so werden ihm auch die Marmeln als für die Reihenfolge bestimmend mitgezählt, die durch Karambolage nachträglich hineinkamen. Ergibt sich eine gleiche Zahl, so hat der den Vorrang, der beim „Ausschieben“ besser abschnitt. In der neuen Reihenfolge werden nun die herumstehenden Kugeln zum „Topp“ geschoben. Jeder ist so lange „dran“, wie er hineintritt. Werden durch die geschobenen Kugeln andere aus dem Ziel hinausgestoßen, so kommen sie wieder hinein. Geht die Geschobene durch „das Topp“, so gilt das nicht. Wer die letzte Marmel ins Ziel bringt, ist Sieger und gewinnt den „ganzen Ramsch“ (= alles).

Eine besondere Art des „Alsens“ („Maueralsen“, „Mauerspiel“) wird dadurch schwieriger, daß der erste, oder auch noch der letzte Schub erst gegen eine Mauer, einen Zaun oder dergl. geführt werden muß, ehe die Marmeln ins Loch „kullern“ dürfen. Dies wird häufig „Mit Schmeißen“ gespielt, d. h. es darf geworfen werden. Nicht ganz so weit geht die Freiheit bei der Erlaubnis „Mit Heben“. Dann kann die Marmel wohl über ein Hindernis, z. B. einen Stein, werfend befördert werden, muß aber dicht hinter ihm wieder auf die Erde kommen und dort weiterrollen. — Mancher Knabe hat eine Glücksmarmel, von der er sich nur sehr ungern trennt. Er macht sich darum aus: „Mit Umtausch“. Nun darf er sie gegen eine andere einwechseln; desgl. auch „Nutten“ (sehr kleine Kugeln) gegen größere; desgl. große gegen kleine, wenn „das Topp“ durch sie zu sehr gefüllt oder zu flach ist und die letzten Marmeln zu leicht darüber hinweg rollen; desgl. außenstehende „Eierköpfe“ (haben ungleichmäßige Rundung) gegen bessere. — Eine Beschleunigung des Spiels wird erzielt durch die Abmachung: „Mit weiter!“ oder

* erg. beim Marmelspiel

„Eine rennt!“ d. h. geht von dem ganzen Schub auch nur eine Kugel in das Loch, so werden alle hineingesetzt. — Dem gleichen Zwecke dient die Bedingung: „Mit Packen!“ Hierbei werden nach dem ersten Schub aller Knaben sämtliche noch außenstehende Murmeln in das Ziel gesetzt. Der erfolgreichste Junge wählt sich nun „eine funzelige“ (gut rollende) Kugel aus und muß sie von einem Punkte, den ihm die anderen bezeichnen, in das „Topploch“ befördern. Gelingt es ihm, so hat er alles gewonnen. Eventuell kommen noch die anderen heran, haben aber alle von der gleichen Stelle an zu „trudeln.“ — Furchtsame Gemüter spielen: „Mit Rausnehmer!“ Die Verlustmöglichkeit wird insofern verringert, als jede ins Ziel gelaufene Kugel sofort als Gewinn herausgenommen werden darf. — Fühlt sich jemand für einen hochzifferigen Schub nicht sicher genug, so schlägt er vor: „Mit Setzen.“ Hiernach braucht er nur eine ihm gefällige Zahl Murmeln zu schieben; den Rest setzt er ein Stückchen vom Mal entfernt in die Bahn.

Eine Verlängerung des Spieles kann durch absichtliches Zuweit-schieben erfolgen. Das wird aber augenblicklich durch den Ruf: „Ohne Kalauer!“ oder: „Ohne Spritzer!“ untersagt. Spielt jemand zu „süsig“, so feuern ihn seine Kameraden durch die Worte: „Mit Wagen!“ an. — Es gibt auch Möglichkeiten, die das „Alsen“ erschweren, so z. B.: „Einzeln, ohne Rühren“ (auch: „Wackeln“). Dies wird ausgemacht, wenn zwei Kugeln eng aneinander stehen. Jede soll nun einzeln weiterbefördert werden, ohne daß sich die andere bewegt. — Steht eine Murmel ganz außerordentlich günstig, z. B. in einer zum Loch führenden Rinne („Ritze“), so heißt es oft: „Mit außer!“ Dann muß sie unter Vermeidung des vorteilhaften Umstandes, also im erwähnten Falle durch Bogenschub, ins Ziel gebracht werden. — Auf ein gewisses Gerechtigkeitsgefühl deutet die Forderung: „Ohne Fegen!“ oder: „Nicht fingern!“ d. h. die Kugel soll nicht ein Stück mit der Hand geführt, sondern nur angestoßen werden, und zwar meist in folgender Weise: Handrücken zur Erde, 3. bis 5. Finger zusammengelegt und leicht gekrümmt, Zeigefinger ebenfalls angelegt, aber ungefähr bis zur Mitte des zweiten Mittelfingergliedes zurückgezogen (in dem dadurch entstandenen Winkel ruht die Murmel), Daumen beliebig, am häufigsten gegen das zweite Glied des Zeigefingers gelehnt.

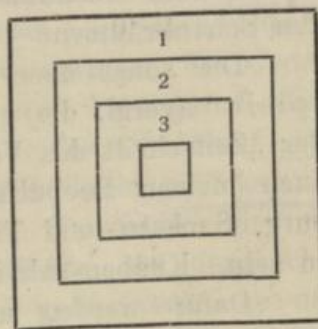
Besondere Arten des „Alsens“ beziehen sich auf den letzten Schub, z. B.: „Mit vons“ oder: „Mit zurück!“ d. h. die letzte Kugel wird nicht von ihrem Stand, sondern vom Anfangsmal aus geschoben. Soll sie dagegen von ihrem derzeitigen Platz aus weiterbefördert werden, so nennt man das: „Mit hin!“ In der abwechselnden Anwendung dieser beiden Arten und Bestreiten des ursprünglich verabredeten wissen „gerissene“ („geriebene“) Spieler je nach Umständen ihren Vorteil zu wahren. — Die größte Erschwerung des „Alsens“ wird mit den Bei-

namen: „Mit Bückern!“ oder: „Mit Boxern!“ belegt. Die letzte Kugel wird „gebuckert“ (von gepokert?), d. h. durch eine andere („Bucker“) hineingeschlagen, wobei auch diese rollen soll. Lläuft der „Bucker“ in „das Pott“, so bleibt er darin, und ein anderer Spieler hat seine Geschicklichkeit zu beweisen. Geht der „Gebuckerte“ allein hinein, so hat der betreffende Spieler alles gewonnen. Laufen beide hinein, so läßt man den „Bucker“ im „Topp“, der „Gebuckerte“ kommt wieder auf seinen Stand, und ein anderer Knabe ist „dran“. Steht die letzte Kugel dicht am Ziel, so läuft der „Bucker“ sehr leicht mit hinein. Um dies besser verhindern zu können, bedingen sich erfahrene Spieler aus, daß sie „Buckern mit Köppen“ (Köpfen) dürfen, wobei sie den „Bucker“ auf die obere Seite der betreffenden Mummel befördern. Die strenge Spielregel verlangt zur weiteren Erschwerung nun noch, daß der „Bucker“ aus der Vorwärtshaltung (Frontstellung) des Spielers („von vorn“) geschoben werden soll, also nicht aus der Seitwärtsstellung oder gar, was bei manchen sehr beliebt ist, rücklings durch die gespreizten Beine hindurch.

Einen Beweis politischer Befähigung liefern unsere Knaben, wenn sich zwei von ihnen zum Spielen „auf Kompagnon“ oder „auf Kummode“ vereinigen. Dieser genossenschaftliche Zusammenschluß dient zum Ausgleich zwischen zu hoher Verlust- und Gewinnmöglichkeit. Das gemeinschaftliche Spiel vollzieht sich in der Weise, daß sie nur absolut sichere Mummeln selbst in „das Topp“ schieben, alle zweifelhaften aber nur in seine Nähe, also in eine für den Kumpan günstige Stellung. Falls einer von beiden gewinnt, teilt er seine Beute mit dem anderen. Manche Knaben haben es im Zusammenspiel auf eine bewundernswerte Höhe von Geschicklichkeit, Vorsicht und berechnender Zurückhaltung gebracht. Diese Vereinigung ist aber ziemlich illusorisch, wenn die Verbündeten nicht unmittelbar nacheinander „dran“ sind.

Die größten Verlust- und Gewinnchancen bietet das Spiel „Kriegskasse“. Sein Name ist der Schreckruf für alle Zaghaften (= „feige Memmen“). Vor Beginn wird folgende Zeichnung entworfen:

In das mittelste „Fach“, die „Kasse“, wird von jedem Jungen eine verabredete Zahl Mummeln gesetzt, wobei sie sich recht wagehalsig zeigen. Aus ziemlich bedeutendem Abstände wird nun mit einer Kugel nach der Zeichnung geschoben. Wer sie in das erste Fach befördert, erhält eine Mummel aus der Kasse dazu etc. Wessen Kugel ins Zentrum trifft und dort verbleibt, der gewinnt die ganze „Kriegskasse“. Wer in keins der Fächer trifft, muß sein Geschöß der Kasse opfern. Ein Umtausch der Kugeln ist gestattet.



Wird der Kampfpreis

durch zu energischen Schub auseinander gesprengt, ohne daß die betreffende Kugel im mittelsten Fach verbleibt, so erhält der „Schieber“ eine kräftige Rüge und muß die Murmeln wieder sammeln. Ein eventuelles Stehenbleiben seiner Kugel in einem der Außenfächer wird unter diesen Umständen nicht honoriert. Bei diesem Spiele geht es oft um hohe Einsätze. Es ist garnicht so selten, daß sich in der Kasse über 100 Murmeln befinden. — Eine Vereinfachung dieses Spieles geschieht in der Weise, daß nur ein „Topp“ ohne besondere Zeichnung benutzt wird. Wer seine Kugel hineinschafft, hat den Inhalt gewonnen. Jeder Mitspieler muß nun wieder einsetzen. — Derselbe Grundsatz findet sich im Spiel „mit drei Topplöchern“ wieder. Diese liegen in einer Reihe in Abständen von ungefähr 25 cm hintereinander. Je nach Verabredung setzen die Teilnehmer in die Löcher entweder die gleiche Anzahl Murmeln, oder in die entfernteren das Mehrfache. Wer in eins der „Topplöcher“ trifft, darf den Einsatz nehmen. Fehlgänger werden in verabredeter Reihenfolge in die Gruben („Kuten“) gesetzt. Dies Spiel wird nun durch allmähliches Ausräumen aller Löcher beendet, oder es geht ad libitum weiter, wenn jeder erbeutete Einsatz von allen Teilnehmern gemeinsam wieder erneuert werden muß.

Besonders handwerklich und kaufmännisch veranlagte Knaben erdachten das „Kastenspiel“. In die Unterkante der Längsseite einer Zigarrenkiste oder Pappschachtel werden drei bis sechs quadratische Löcher von anfangs ca. 2 cm, dann immer kleinerer Seitenlänge geschnitten und, mit Null beginnend, numeriert. Der Unternehmer stellt sie auf die Erde und läßt Wagemutige „trudeln“. Wer daneben schiebt, hat seine Kugel verloren. Ein Treffer in das Nullloch wird zurückgegeben. Wer in die mit Eins bis x numerierten Öffnungen trifft, erhält soviel Murmeln zu, wie die Nummer über dem Loche angibt. — Genau dieselben Bedingungen herrschen beim Gebrauche des „Knipskastens“. Hierbei wird in einer Zigarrenkiste mit durchlöcherter Boden gespielt. Die Murmel wird durch Gegenschnellen einer Feder (eines gebogenen Stückchen Bleches) ins Rollen gebracht. Diese beiden Spielweisen sind offenkundig Nachahmungen der Glücksspiel-Automaten in den Schankräumen.

Die sonst über die ganze Welt verbreiteten „Fangsteinchen-spiele“ (vergl. die gründlichen Darstellungen von Elisabeth Lemke in der „Zeitschrift des Vereins für Völkskunde“ 1906 und 1907) finden sich nach meinen Beobachtungen auch in Mecklenburg, Pommern, Brandenburg, Sachsen und Thüringen, scheinen aber in Berlin nicht heimisch zu sein. Knaben sah ich es hier nie, Mädchen nur äußerst selten üben.

Dafür werden umsomehr die „Ratspiele“ getrieben. Auf die Frage „Paar oder Unpaar“ muß der Aufgeforderte angeben, ob in der ihm vorgehaltenen geschlossenen Hand eine gerade oder ungerade

Zahl Mummeln enthalten ist. Trifft er es, so gewinnt er entweder einen vorher verabredeten gemeinsamen Einsatz oder die vorgehaltenen Kugeln. Verfehlt er es, so verliert er entweder seinen Einsatz oder muß dem Frager soviel Mummeln geben, wie dieser in der Hand hat. — Eine andere Frage lautet: „Wieviel Reiter steh'n vors Tor?“ Vorher ist verabredet worden, ob sich die zu erratende Zahl bis zehn oder zwanzig erstrecken darf. Der Antwortende gewinnt alles, wenn er es richtig angibt. Im anderen Falle muß er, je nach Abmachung, entweder die richtige Zahl der Mummeln dem Frager spenden, oder nur soviel, wie die Differenz zwischen der genannten und der wirklichen Zahl beträgt. Da bei dieser Weise der Frager bedeutend im Vorteil ist, wechseln nach jeder Begleichung die Rollen der Spieler.

Nach Beendigung eines Spielganges wird natürlich die übliche „Leichenrede“ gehalten. Fast jede Ansprache beginnt mit der Allerweltsanrede „Mensch“. — „Hast du aber gesackt!“ (= viel gewonnen) oder: „Bist woll Rinmacher sein Sohn?“ sagt man bewundernd zu dem Gewinner. Der Besiegte drückt seinen Kummer mit den Worten aus: „Ick hab' aber verbuckt!“ (= viel verloren, oder in Verbindung mit „sein“: habe nichts mehr). Wer garnichts mehr besitzt, ist „bahm“, „bamm“, „klamm“, „bahl“, „alle“, „ab“. Er muß aufhören, falls ihm nicht Kredit gewährt wird. Letzterer bringt natürlich immer Glück. Dem Ungeschickten wirft man leicht vor, er sei ein „Töpper“ oder eine „feige Memme“ und habe „keene Traute“ (= wagt nichts). Unter keinen Umständen darf er aber während des Spiels seine Verluste ziffernmäßig feststellen; denn dann verliert er sicher noch mehr. Er muß das bis zum Abend aufschieben. Zwischendurch tröstet er sich und seine Leidensgenossen mit dem Worte: „Wer zuerst gewinnt, wird zuletzt ein armes Kind!“ oder drastischer: „Die ersten Pflaumen sind madig!“ und versucht abermals sein Glück. Allerdings wird er nie versäumen, wenigstens leise anzudeuten, daß der Gewinner „beschummelt“, „beschubst“ oder „bemogelt“ (= betrogen) haben könnte. Außerdem hat er in diesem oder jenem wichtigen Moment „die Murkse nich ausfunzeln (= auslaufen) lassen“ etc. Schließlich hat auch noch „das Topp“ schuld. Es ist dann nämlich immer „ausgeleiert“, „ausgenudelt“ oder „ausgefanzelt“ (d. h. aus diesen oder jenen Gründen nicht gut zum Spiel geeignet, z. B. wegen zu geringer Tiefe, oder wegen einer Buckelung des Bodens vor dem Loch). Aber gerade diese Besonderheit, falls sie wirklich besteht, macht es für die darauf „eingefanzelten“ (= eingeübten, eingespielten) Knaben zu ihrem „Glückspott“, zu dem sie stets das Spiel zu bringen trachten. Gewöhnlich sind das sehr geschickte Kämpfer. Jede Klasse, jede Straße hat dergleichen Berühmtheiten. Der Schwächling kennt sie und geht ihnen aus dem Wege, um nicht herausgefordert zu werden. Meistens sind diese Helden auch sehr geschickt im Ausnutzen unbewachter Augenblicke. Die stets

vorhandenen Zuschauer quittieren schmunzelnd jede listig (meist mit dem Fuße) ausgeführte Korrektur der Kugelstellung. Sollte es aber jemand wagen, sich durch einen schnellen Griff in das „Topploch“ gewaltsam bereichern zu wollen („klauen“, „mopsen“, „mausen“, „klemmen“, „patern“, „striezen“, „englisch koofen“, „klebrige Finger machen“, „Gebrüder Klemm und Lange machen“), so ergießt sich über diesen Übeltäter allgemeiner tatkräftiger Zorn der Spieler und „Kiebitze“ (= Zuschauer) mit dem Begleittext: „Siehst de, fünf Finger und een Jriff un fünf Minuten Angst!“ — falls er nicht etwa gar zu stark oder schnellfüßig ist!

So sieht man im Frühjahr unsere Jungen in dichten Haufen diese Spiele treiben und beurteilen. Mit gespannter Aufmerksamkeit folgen alle Augen den rollenden Kugeln und dem Verhalten der Gegner. Mit Spekulationssinn und Fatalismus wird gekämpft. Wer sich den Ärger über Verluste anmerken läßt, oder gar weint (= „flennt“, „heult“), wird erbarmungslos verspottet. „Nichts merken lassen!“ ist die Parole. So erzieht auch dies Spiel zur Kaltblütigkeit. Auge und Hand werden geübt, die Beobachtungsgabe und Geistesgegenwart geschärft. Damit erringen die Kinder Eigenschaften, die man im Leben sehr zu schätzen weiß. Gönnen wir ihnen darum ihre Freude, auch wenn sie uns manchmal etwas hinderlich sind! Tun wir alles, daß sie im Jünglings- und Mannesalter, vor und nach der Militärzeit, nicht nur am Billard und auf der Kegelbahn Körperbehendigkeit und Geistesfrische suchen, sondern sie noch vollkommener in den Lauf- und Ballspielen etc. finden lernen, zum Segen unseres Volkes!

Die Maurer-Gesellen-Innung zu Luckau.

Von R. Scharnweber.

Als vor einer Reihe von Jahren die Zwangsinnungen eingerichtet wurden und sich die Regierung mehr um das Innungswesen überhaupt kümmerte, war vielfach die Meinung verbreitet, daß nun auch den Forschern in der Geschichte unseres Volkstums und unserer Volkskunde reichlich Gelegenheit gegeben werden würde, sich um die alten Sitten, Förmlichkeiten und die Geschichte der Einzelinnungen kümmern zu können und daß sie aus den Urkunden reiche Schätze für die Nachwelt ans Tageslicht fördern würden. Diese Hoffnung ist leider getäuscht worden; entweder besitzen die Innungen nur ganz geringe oder wertlose