

# **Digitales Brandenburg**

**hosted by Universitätsbibliothek Potsdam**

K. Wilke: Altes märkisches Spielzeug.

haben sie doch die erfreuliche Wirkung, daß die Bewohner selbst auf ihren künstlerischen Besitz hingewiesen werden. In dieser Hinsicht ist es vielleicht auch für uns zu empfehlen, für einzelne Gebiete mit besonders charakteristischen Dorf- und Hausformen durch künstlerische Wettbewerbe zu sorgen; vielleicht ist es auch angebracht, durch Unterweisung der mittleren Bau- und Verwaltungsbeamten die tätige Mitwirkung dieser zu gewinnen.

Ich habe nur einzelne Punkte aus den vielen Aufgaben, die an uns herantreten, kurz berühren können. Sie sind mehr nach der Kraft aneinandergereiht, mit der sie sich bemerkbar gemacht haben, als nach einer logischen Entwicklung. Trotzdem möchte ich nicht schließen, ohne der Ziele zu gedenken, die nach meinem Dafürhalten die Grundlage unserer Bestrebungen sind: das sind die Achtung vor der Heimat, ein künstlerischer Takt und das Bestreben, nicht alles gleich mit dem plumpen Maßstab der Nutzbarkeit zu messen. Diese Arbeit kann nur eine erzieherische sein; sie ist vielleicht die schwierigste, weil die Erfolge nicht sogleich sichtbar werden, aber auch die lohnendste, die unsere späteren Bemühungen erleichtert.

### Altes märkisches Spielzeug.

Eine Jugenderinnerung an Oderberg i./M.

Von K. Wilke.

Nirgends treten Fortschritt und Luxus mehr in Erscheinung, als bei der gegenwärtigen Spielzeugindustrie. Unsere Eltern konnten nicht den Überschwang an Spielsachen schenken, womit die heutige anspruchsvolle Jugend zu allen erdenklichen Gelegenheiten bedacht wird, damit die innige Freude am Empfangen merklich herabmindernd. Ehedem blieb das Weihnachtsfest allein das Fest des Bescheerens und der reinen Kinderfreude, die seltner erregt, impulsiver war. Zu andern Gelegenheiten standen keine billigen und bequemen Bezugsquellen bereit, die Begehrlichkeit der Kinder war weniger geweckt, man war bescheidener gewöhnt. Geld war knapp, knapper noch für Tand, mit einmal angeschafften Sachen ging man sorgsamer um, es spielten damit gemeinhin mehrere Generationen, sie blieben trotzdem immer aktuell. Wochenlang vor Weihnachten begann in allen Familien ein heimliches Rumoren, das das Kinderherz mit banger, seliger Erwartung erfüllte; Defekte am alten Spielzeug wurden ausgebessert, oder Neues geschaffen. Schaukelpferd, Puppenbusse, (Stoßwiege) Wagen, Lanze, Säbel, Helm, Puppenstube und Küche, wie Puppen selbst und der unvermeidliche „Peujatz“ wurden auf Brauchbarkeit ge-

mustert und der Endeffekt war immer wieder derselbe, große überraschende Weihnachtsfreude. Der Plattsprechende leitet bei uns merkwürdigerweise den Namen „Peujatz“ nicht von „bajazzo“ ab, sondern von dem ihm sinngemäßen peujen = streichen, also Hänchen Streich!

Blechgeschirr war selten, das Gros der Spielsachen wurde vom Meister „Pötter“, dem Töpfer bezogen. Wo sind in unseren Kleinstädten diese Künstler der Drehscheibe verblieben, die für billiges Geld schönes, irdenes Geschirr und vielerlei anderes Spielwerk schufen, das nur in Dutzendpreis bezahlt werden konnte?

Mit schönen Glasuren und noch prächtigeren Blumen geziert sind diese Erzeugnisse in den Kinderaugen wahre Kunstschöpfungen gewesen, bevor ihnen das bleichgesichtige Porzellan das Lebenslicht ausblies, welches sich auch nicht durch größere Haltbarkeit oder bessere Zweckmäßigkeit auszeichnete. Aus Tirol wird es uns von Reisenden neuerdings wieder als Andenken mitgebracht und dient hier das Alte, Unmoderngewordene als kuriose Nippessachen. Könnte doch durch eine Geschmackswandlung wieder unser altheimatliches Töpfergewerbe belebt werden, indem die Nachfrage seiner Erzeugnisse wächst. Von unseren 8 Altoderberger Töpferfamilien sind nur einige „Ofenbaumeister“ übrig geblieben, die sogar ihr nüchternes Kachelzeug aus Velten bequemlichkeitshalber beziehen, sonst wären sie nicht modern, als wenn der uniforme Ofen nach Schema hergestellt, die Glanzleistung ihres Handwerks bedeutet. Verraten uns hiergegen die Kachel- und Gesimsreste alter Öfen, zwischen Bodengerümpel herumliegend, nicht eine höhere Technik und Musterleistungen an Formen- und Farbenpracht, die der Örtlichkeit angepaßt, immer originell wirkten? Diese Eigenart prägte sich ehemals auch der örtlichen Spielzeugherstellung auf und will ich einige Jugenderinnerungen festhalten, zumal in dem sonst ziemlich konservativen Oderberg i.M. die Neuzeit auch darin, leider Wandel geschaffen hat.

Unser Spielgeschirr war dem Gebrauchsgeschirr genau nachgebildet, das Kinderherz will es den Großen immer gleich tun, auch im Spielen will es ernst genommen sein. Deshalb liegt in jedem echten Kinderspiel ein Kern uralter Wahrheit versteckt, wie die Spielgeräte selbst alte Beziehungen verraten.

### 1. Die Tutursel oder die Pötterule.

Sie war ein irdenes Spielzeug von etwa 10 cm Größe in Eulengestalt, innen hohl, am Wirbel mit einer Öffnung zur Wasseraufnahme versehen; der Schwanz endigte in einer „gestochenen“ Tonpfeife. Mit Wasser angefüllt, gab die „Tutursel“ beim Pfeifen tiefe gurgelnde Töne von sich, die mit Höhenlagen je nach dem Stande der Wasserfüllung wechselten und einem Eulenschrei nahekamen. Eine volkstümliche, verblaßte Er-

innerung an die Rieseneule „Tutursel“, die das wütende Heer, den Ordner der Zeiten, den finstern oder winterlichen Wodan auf seinen Zügen begleitete.

## 2. Der Hickevoß.

Gleichfalls eine Tonfigur von derselben Größe in Gestalt eines hockenden Fuchses, innen hohl. Anstelle der durch Ornament angedeuteten, zurückgelegten Rute war ein Schlitz angebracht zur Aufnahme der „Spardreier“, die in seinem Leibe „aufgeheckt“ wurden. Der Fuchs, das altgermanische Totentier, welcher die Schätze der Erde, darunter die Winteraussaaten, die Saat des Todesschlafes, hegte, mit seinem Herrn, dem winterlichen Wodan, gab nur durch Zerbrechen der frosterstarrten Erdrinde, hier der festen Tonleibung, wie im Frömythus näher ausgeführt, seine Schätze her. Der Hickevoß war zunächst Sparbüchse, wurde auch zum Blasen eingerichtet, aber ohne Wasserfüllung.

## 3. Der Husch, der Schimmelrieder, das Wildschwien.

Ebenfalls Tonspielzeuge mit einer Öffnung und Pfeife versehen, um durch Wasserfüllungen mehr oder weniger ähnliche Tierlaute hervorzubringen, denn Geräusch und Freude scheint auch unsern Altvorderen gleichbedeutend gewesen zu sein. Merkwürdig sind auch hierbei die mythologischen Anklänge an den alten deutschen Glauben. Der „Husch“ ist der Hirsch, das deutsche Sinnbild der Ewigkeit; der Schimmelrieder oder Reiter ist wieder der Allvater Wodan, der sein Wolkenroß tummelt. Für das Wildschweinbild war ein recht bezeichnender Name „Barzack“, den auch Thietmar von Merseburg aus unserer Heimat her kannte, gebräuchlich. Hirsch, Jägersmann, Schimmelreiter, sodann die bekannte „Spinnejungfer“, Sinnbild der Frau Holle, als winterliche Mutter Erde, wie der Kringel, die Fische, das Speichenrad, der Kranz und schließlich die Bretzel, alles Symbole von Sonne und Erde, waren gleichzeitig als Teiggebilde in braunem Pfefferkuchenteig dünn ausgestochen, beliebt. Erstere Sachen nannte man hierorts „Pfennigbilder“. Auch die „Schmalzterche“, der gefüllte Pfannkuchen, der „geschürzte“ Kuchen, die Syrupsnante mit Mohn bestreut, die jetzt nicht mehr der Eigenbäckerei angehören, sind liebe Erinnerungen vergessener Feste.

## 4. Der Kläterkopp.

Ein Spielzeug für ganz kleine Kinder aus gebranntem Ton, welches als Kinderklapper zur Beruhigung derselben diente, klättern = klappern. Steinchen im Innern der Tonleibung, die eine birnenförmige Gestalt hatte, schlugen gegen die Wandung und brachten ein surrend-klapperndes Geräusch zuwege, als ein Beruhigungsmittel. Heute beruhigt man sich unter Fortfall jeglicher Geräusche lieber!

### 5. Der Kläterpott.

Dieser war eine aus Ton gebrannte pfannkuchenförmige Sparbüchse mit einem Schlitz oben seitlich, die gleichfalls zerschlagen werden mußte, wollte man zum Sparschatz gelangen. Das „Klättern“ besorgte hier die Einlage.

### 6. Der Burrach.

Ein geschätzter Freund unserer Jugendzeit, ein Spielzeug eigner Kunst, war als Wahrsage-Gesellschaftsspiel um Weihnachten besonders, sehr beliebt, das Gewinnen der reichlich vorhandenen Päpernöte = Pfeffernüsse eigener Produktion zu besorgen. Pfeffernüsse hatten zu Weihnachten Umlaufwert und galten gewissermaßen als Zahlungsmittel, um zu „kietern“ = auszutauschen mit erkiesem gleichbedeutend. Der Burrach tritt als bescheidener Vorfahr der Roulette auf und trägt seinen Namen vom plattdeutschen burren = brummen, surren und rachen = zusammenraffen, rechnen. Auf einer Tischplatte wurde mit Kreide ein 25 cm im Halbmesser haltender Kreis geschlagen, dessen Peripherie mit Zahlen gleich einer Uhr, von 1 — 12 besetzt wurde, welche beim Orakeln gewisse Bedeutung hatten. Soweit ich mich entsinne, galt No. 1 = Tod, No. 3 = Wissen, Klugheit, No. 6 = schöne Braut und Glück, No. 9 = Reichtum, Ansehen, Kinder, No. 12 = Reisen und Gewinn u. s. w. Eine verblaßte Erinnerung dieser Zahlenwerte enthält das beim Abschlagen der Kinder gebräuchliche:

- 1, 2 = Kumpanei. 3, 4 = Offizier.  
 5, 6 = alte Hex'. 7, 8 = Gute Nacht.  
 9, 10 = Kapitän. 11, 12 = Hinter dem  
 Gewölw' sitzt eine Maus  
 [die altgermanische Menschenseele]  
 Und die Maus muß heraus u. s. w.

Eine starke Schwingenfeder des Wildschwans, der zu Winterszeiten alljährlich die Oder und den Parsteinsee besiedelte, diente als „Wiser“ = Weiser oder Anzeiger. Im Notfalle tat's auch ein „Gänterkiel“, d. i. vom Gänserich, auch Güserick von „Guse, Gaus“ = Gans und „Güssel“ = Gänschen, dieser Kiel war bis auf eine an seiner Spitze verbleibende schwache Federfahne, dem „Puschel“ gerissen, d. h. von den Federbarten befreit.

Etwa 2 cm vom dicken Kielende der Federpose war eine Nadel durchstoßen, deren Spitze im Centrum des Kreidekreises befestigt wurde, um das sich der Weiser gleich einem Uhrzeiger drehen ließ. Man mußte nun „tippen“, d. h. das kurze Kielende des Weisers mit dem Zeigefinger einen kurzen Ruck versetzen und so den Weiser um seine

Nadelaxe in drehende Bewegung bringen. Wohin das Federfähnlein zeigte, das war gewonnen oder prophezeit, je nach der vereinbarten Spielregel. Selbstverständlich hemmte der Federpinsel die Umdrehungen und verstärkt wurde sein Widerstand durch mutwilliges Einblasen der Partner, was erlaubt war. Dreimal sollte sich der Weiser wenigstens herumdrehen und um Störungen zu vermeiden hieß es dabei singen, wobei die vielen P-laute schelmisch zum Pusten einluden:

Eene meene ming mang,  
 Pink, pank,  
 Rose, Pose packe dy, (jetzt pusten)  
 Eiea, weia weg! (Resultatverkündigung).

Manchmal dagegen wurde ein flaches Korkstück früher auf die Federspule bis zum Fähnchen aufgeschoben, die Schwungkraft des Weisers zu verstärken, aber das galt nicht immer als einwandfrei.

Erst wurde in die Pinke eingespielt, dann nach Leerspielen eines Beteiligten begann das Ausspielen u.s.w.

#### 7. Der Sunert oder das Schnurrad.

Ein flachgehämmertes Stück Blei, besonders das von den damals sich vorfindenden „Fensterruten“ der Rauteneinfassung kleiner grünglasiger Scheiben war willkommen, wurde in Kreisform von etwa 5 cm Durchmesser gebracht, mit Randkerbungen versehen und in der Mitte ein rundes gestricheltes Gesicht eingekratzt, das mit strahligen Radiallinien geziert, teils blank oder abwechselnd farbig „angelassen“, ein Sonnen Gesicht vorstellte. Rechts und links vom Zentrum lagen die Augenlöcher, durch die eine etwa 50 cm lange Schnurschleife geführt, an einem Ende zusammengeknotet war. Man ergriff beide Enden der Schnurschleife, das Rad in der Mitte befindlich und suchte nun die etwas locker gehaltene Schnurschlinge durch einige drehende Schwankungen des Rades zu „drellen.“ War das geschehen, so zog man in Abständen beide Enden der Schnur straff und ließ dann wieder locker, wodurch sich die Schnurschlinge bei den erzeugten Umdrehungen des Rades bald „reifelte“ bald „drellte“. Das Sonnenrad geriet hierdurch in unaufhörliche, ziemlich schnellrotierende, etwas hüpfende Vor- und Rückwärtsbewegungen, es begann zu schnurren. Von der Seite nahm sich das blinkende Rad, mit seinen wechselnden Lichteffekten sehr gut aus. Ein Reim dazu, war zu meiner Zeit nicht mehr bekannt.

#### 8. Der Küsel oder Kreisel.

Unter Verwendung von Nüssen, besonders der Haselnuß, waren verschiedene Arten üblich. Einfache wurden in Menge hergestellt, in-

dem man Spitze und Gesäß der Haselnuß mit der Messerspitze durchbohrte und hierdurch vertikal einen nach unten sich verjüngenden Holzpflöck trieb. Das obere Kopfende des Hölzchens diente als Handhabe zum Aufwirbeln mittelst Zeigefinger und Daumen, um die Nüsse in langen Reihen auf den dünnen Holzspitzen herumtanzen zu lassen, zu „küseln“, zu „driseln“ zu kreiseln. Die Erfüllung eines Wunsches wurde damit vorweg geprüft, je nachdem er längere Zeit küselte als ein anderer.

Eine andere Art Küsel war in der Oderberger Fischergemeinde gebräuchlich unter Verwendung der Haselnuß als Scheerkloben. Die ausgehöhlte große Nuß wurde mit der Messerspitze oben und unten, ebenso seitlich, rechts und links gegenüberliegend durchlocht, der Inhalt entfernt. Durch die scheidelrechten Öffnungen wurde ein glattgerundeter Holzpflöck, Wirbelholz oben mit einem Knopf versehen, geführt, der unten mit einer aufgespießten Kartoffel oder „Lehmkluten“ als Schwungrad abschloß. Das Ende eines 50 cm langen Garns oder Zwirnfadens wurde durch das eine wagerechte Loch eingefädelt, einigemale um das Wirbelholz geschlungen und zum anderen Loch wieder herausgezogen und an einem Gegenstand befestigt. Das andere Schnurende wurde in der Hand behalten, und durch „Hin- und Herschuffeln“ des Nußklobens wurde die Kartoffel in Rotationen gesetzt.

#### 9. Das Gefitze oder das Auf- und Abnehmen.

Mit der zusammengeknотeten Schnurschleife, dem labyrinthischen Faden allein, wurden von 2 Spielern das beliebte und kombinationenreiche Spiel, das Gefitze leidenschaftlich betrieben. Die Fingerfertigkeit war Hauptbedingung, wodurch sich in ununterbrochener Reihenfolge verschlungene, labyrinthische Vieleckkombinationen erreichen ließen. Wer handgeschickt war brachte damit immer neue „drudenfußähnliche“ Schnurfiguren zustande, den Irrgang der Wintersonne im Schooße der Erde symbolisierend.

Das Thema von unsern Kinderspielzeugen älterer Zeit ist damit nur angeschnitten, denn wer möchte nicht des „Brummeibels“ und anderer mehr gedenken, letzterer hier in alter Rückerinnerung stets „Waldteufel“ genannt.

Im Kinderspiel und dem Spielzeug grüßt noch immer die altersgraue Vorzeit auf die Gegenwart gemahnend herüber und möge es stets so bleiben.

Alte Sitte, alte Zeit,  
Haben nur ein neues Kleid.