

sämtlicher Felder, wobei das Steinchen auf dem Scheitel, auf einer Achsel, auf der Oberseite eines Fußes und dergleichen liegt und nicht herabfallen darf.

Schließlich ist die Bodenzeichnung mit geschlossenen Augen zu durchschreiten.

Wer alle diese Aufgaben am besten erledigt, der hat den „Himmel“ gewonnen.

Aber dieses Spiel gehört bereits der Vergangenheit an. Als Lehrer kann sich der Chronist lebhaft erinnern, mit welcher „Leidenschaft“, bei jeder sich bietenden Gelegenheit, die Mädchen das „Tempelhupfen“ geübt haben.

Ein Spiel, das auch längst abgekommen ist, das bei den Halbwüchsigen recht beliebt war, war das

Mooshamerspiel:

Die Anwesenden wurden in zwei gleiche Gruppen geteilt. Die Hälfte der Spieler stellte sich vor die Tür. Von den sich in der Stube befindlichen Spielern merkte sich jedes einen Partner, der vor der Tür stand. Unter der Tür stand eine Person, in der Hand ein zu einem Knüppel geknüpftes und gedrehtes Tuch haltend.

Nach der Reihe wurden die „Außenstehenden“ aufgerufen. Der oder die Hereingerufene mußte sich, nachdem sie sich gut umgesehen hatte, vor irgendeinem Anwesenden verbeugen. Hatte er oder sie sich vor dem richtigen Partner verbeugt, durfte der (die) Gerufene in der Stube bleiben.

Traf dies aber nicht zu, wurde er (sie) mit viel Gelächter und Schadenfreude so oft aus dem Raum „geknüppelt“ (!), bis er oder sie den richtigen Partner erraten hatte.

Man zeigte aber auch mit einem Augenzwinkern „Erbarmen“. Daß aber bei der Partnerwahl bestimmte Anspielungen eine Rolle spielten, ist anzunehmen, man mußte sich nur geschickt anstellen und durfte sich dabei nicht verraten.

Beim Eisschießen

Das Eisstockschießen ist Spiel und Sport für Erwachsene. Der Eisplatz wurde meist irgendwo am Dorfrand, auf einem ebenen Stück Grund, errichtet. Ein solcher „Sportplatz“ ist gewissermaßen ein altes Stück Heimatboden und wird von Generation auf Generation zu diesem Zwecke benützt. Schwoich

besitzt einen erfolgreichen Eisschützenverein, davon soll später die Rede sein. Der Chronist denkt aber vielmehr an jenes Eisschießen, wie es früher zum Zeitvertreib gehandhabt wurde.

Zur Errichtung der Eisbahn halfen alle, welche diesem Sport huldigten, mit, und diejenigen, die zum Schneeräumen auf der Bahn keine Zeit hatten, zahlten an ihrem ersten Schießtage eine einmalige Benützergebühr, welche dem Eisplatzwärter übergeben wurde. Dieser hatte die Aufgabe, auf dem vom Schnee ausgeschöpften Platz an kalten Abenden mehrmals Wasser aufzugießen, damit es über Nacht zu Eis gefriere. Er mußte ferner frischgefallenen Schnee fortschaffen und die Bahn während des ganzen Winters in Ordnung halten. Hatte die Kälte gutes Glatteis gebildet, so konnte das Eisschießen mit hölzernen, eisenumreiften und mit Eisenringen beschwerten oder mit ganz eisernen „Eisstöcken“ losgehen. An den beiden Enden des Platzes wurde je ein angebranntes, würfelförmiges Holz aufgestellt, und zwar außerhalb der Anstehrinne oder dem „Stopfer“. Dieses Holz nannte man „Hos“ (Hase) oder „Katz“, und es ist das eigentliche Ziel für die in Drehung hinausgeschobenen Eisstöcke.

Der Beginn des Spieles wurde durch das sogenannte „Moarn“, „Aufmoarn“ oder „Zammtoa“ eröffnet, bei welchem jeder Spieler seinen Eisstock auf das Ziel losschoß, dabei darauf achtend, daß er ganz nahe hinzukam. Die Anzahl der Spieler wurde nun geteilt in die zwei Parteien der „Nachendan“ und der „Weit-an“, und es begann das Spiel zwischen den zwei gleich starken Parteien. War jedoch die Anzahl der Spieler ungerade, so kam der beste Schütze zu einem zweiten Stock, dem sogenannten „Moar“, den er durch das ganze Spiel behielt. Ein solcher Spieler konnte daher doppelt gewinnen oder auch verlieren. Ein ganzes Spiel bestand in der Regel aus zwei Einzelspielen mit der gleichen Zusammensetzung der Parteien. Siegte aber beim ersten Spiel die eine Partei, beim zweiten die andere, so kam noch ein drittes Spiel hinzu, und zwar der endgültig entscheidende „Würger“.

Für die verschiedenen Abschnitte des Spieles wurden folgende Ausdrücke gebraucht: „Da Eascht“ = erste gewonnene Kehre, „Niachta“, wenn eine Partei die erste und die zweite Kehre gewonnen hatte.

„Aus“, wenn die dritte Kehre gewonnen wurde.

„Sechsi-sechsi“, wenn jede Partei je eine gewonnene Kehre hatte.

„Länga“, wenn eine Partei die erste, die andere die zweite Kehre hatte.

„Neuni-neuni“, wenn beide Parteien in zwei Kehren gewonnen hatten.