

Historische Spiele und Unterhaltungsweisen

Übertragen aus „Buch der Spiele“ von Alban von Hahn (Nachdruck der Originalausgabe 1893)

Allerhand kleine Orakelspiele

Es gibt eine ganze Reihe althergebrachter Gebräuche, besonders an bestimmten Tagen, aus allerhand zufälligen Geschehnissen die Zukunft zu prophezeien. So gießt man am Silvesterabend geschmolzenes Blei durch den Griff des Hauschlüssels in eine Schüssel mit Wasser und versucht aus den entstandenen Gestalten auf das kommende Jahr zu schließen. Andere wieder lassen in halben Nusschalen die heruntergebrannten Lichtstümpfchen auf einem großen Zuber mit Wasser schwimmen. Dann wird ein Sturm erregt, und wessen Schiffchen sich am längsten tapfer hält, dessen Wunsch geht am sichersten in Erfüllung. Befindet sich ein Liebespaar unter der Gesellschaft und deren Nusschalenschiffchen nähern

sich einander und bleiben vielleicht gar aneinanderhaften, so ist die Heirat eigentlich schon so gut wie geschlossen, und was dergleichen Gebräuche mehr sind. Hierher gehört auch:

Das Glückgreifen

In der Regel werden die dazu gehörenden neun Figuren aus Teig gebacken, man kann sie aber auch aus Papier schneiden. Solche sind: Ein Mann, eine Frau, ein Wickelkind, ein Brot, ein unbestimmtes Etwas, das das Glück überhaupt repräsentiert, ein Ring, ein Stück Geld, eine Leiter und ein Schlüssel.

Diese Figuren werden unter Tassen versteckt, von denen der Glücksgreifer drei aufdeckt und damit für das folgende Jahr sein Schicksal kennt.

Teil 4: Orakelspiele



Die Bedeutung der Figuren bedarf keiner näheren Erklärung, da diese ja auf der Hand liegt; bis etwa auf die Leiter, die anzeigt, dass man zu hohen Ehren gelangen werde, und der Schlüssel, der den Besitz eines eigenen Hauses prophezeit.



Deutsches SPIELmuseum e.V.

Neefestraße 78 a | D-09119 Chemnitz

Tel. +49 371 - 30 65 65

www.deutsches-spielmuseum.de


