

# KINDER AUF DER PIRSCH



Kinderzeitschrift des Tiroler Jägerverbandes Nr. 19

## Jagd und Aberglaube

Wilde Jagd und  
weiße Gams

Glückszahl

7

# HALLO KINDER!



**Birgit Kluibenschäd**  
zert. Jagd- und  
Waldpädagogin

In dieser Ausgabe der Kinder auf der Pirsch geht es um Glück und Aberglaube in der Jagd. Dieses Thema begleitet die Jäger schon seit uralten Zeiten und gerade im Winter finden sich in den Raunächten viele alte Bräuche und geheimnisvolle Dinge, die unser Schicksal beeinflussen können. All das kannst du in dieser Ausgabe nachlesen. Für die guten Träume gibt es einen Traumfänger zum Selberbasteln und beim Spiel gilt es, Glücksbringer zu sammeln. Die Sage erzählt dieses Mal vom verwunschenen Hasen, der endlich erlöst werden kann.



**Bernd E. Ergert**  
Historiker, Kunstmaler  
und Buchautor

Schon in geschichtlicher Frühzeit bewahrte der Mensch Trophäen seiner Jagdbeute auf. Anders als heute hatten diese Trophäen meist eine kultische Bedeutung. Sie wurden zu Amuletten oder Schmuck verarbeitet und es wohnte ihnen ein ganz besonderer Zauber inne. Im Buch „Trophäen und Aberglaube“ habe ich der Bedeutung von Grandln, Zähnen, Geweihen, Krucken und Bezoarsteinen nach-gespürt und sie zum Nachlesen zusammengefasst.

Weidmannsheil  
Birgit und Bernd

## Echt tierisch!



Zwei Mäuse gehen spazieren. Da läuft ihnen eine Katze über den Weg. „Oh nein, eine schwarze Katze von links!“, schreit die eine. Darauf die andere: „Bist du aber abergläubisch ...!“



Eine Schnecke trifft eine andere und fragt: „Um Himmels willen, was ist denn dir passiert?“ – „Mir? Ach, du meinst das blaue Auge.“ – „Ja.“ – „Halb so schlimm, ich hab einfach kein Glück gehabt. Ich kroch gestern so vor mich hin, da schoss plötzlich ein Pilz aus dem Boden.“

# Hast du gewusst, dass ...

- ➔ das Mitnehmen von sieben Patronen auf die Jagd als Glückssymbol gilt? Sieben ist eine uralte und magische Zahl.
- ➔ die Eckzähne im Oberkiefer des Hirschen – die sogenannten Grandeln – als Amulett getragen wurden, um sich vor Schlangenbissen und anderen Übeln zu schützen?
- ➔ Bruchzeichen bei der Jagd zur Verständigung, als Glücksbringer, als Versöhnungsgeste mit erlegtem Wild oder einfach als Schmuck dienen? Ein Bruch ist ein Zweig, den man von bestimmten Laub- oder Nadelhölzern abbricht.
- ➔ die Bejagung einer weißen Gams, eines weißen Hirschen oder eines weißen Rehs Unglück bringen soll?
- ➔ eine Hasenpfote von alters her als magischer Gegenstand bezeichnet wird? Sie gilt als Glücksbringer und hält böse Geister fern.
- ➔ ein Fuchsschwanz bösen Zauber abwehren kann? Die Eigenschaften des Fuchses, wie List, Verschlagenheit oder Triumph über Schwächere, sollen auch auf den Besitzer der Fuchsrute übergehen.
- ➔ die Begegnung mit einem Eichelhäher Glück bringen soll? Mit seinem lauten Kreischen beschützt er die Wälder und seine bunten Flügelfedern werden gern am Hut getragen.
- ➔ der Fliegenpilz ein weit verbreiteter Glückspilz ist, obwohl er giftig ist? Seinen Namen hat er, weil er in Milch angesetzt als Fliegenfänger diente.
- ➔ Jäger früher zuhause blieben, wenn ihnen beim Binden das Schuhband des linken Jagdschuhes riss?
- ➔ Bezoare der Gämsen und Steinböcke früher gegessen wurden, um für einen Tag unverwundbar zu sein? Diese harten „Gamskugeln“ sind unverdaute Äsungsrückstände aus Haaren, Pflanzenfasern und Mineralstoffen, die man im Magen der Wiederkäuer findet.
- ➔ es für einen Jäger, der zur Jagd ging und einem Wolf oder einem Raben begegnete, ein gutes Vorzeichen war, hingegen die Begegnung mit einem Hasen oder Rebhuhn als schlechtes Vorzeichen galt?
- ➔ man sich auf der Jagd nicht „Viel Glück“, sondern „Weidmannsheil“ wünscht?

## Glück und Aberglaube in der Jagd

Die Wurzeln von Glück und Aberglaube in der Jagd reichen weit zurück. Für den Menschen war und ist das Glück ein stets erstrebenswerter Zustand, den er mit allerlei Mitteln zu erreichen versucht. Der Begriff Aberglaube bezeichnet abwertend einen „als irrig angesehenen Glauben an die Wirksamkeit übernatürlicher Kräfte“.

Deshalb trug man Amulette und Glückssymbole bei sich oder war auf der Suche nach positiven Vorzeichen, die Einfluss auf das Schicksal nehmen konnten.



# GLÜCKSBRINGER UND UNGLÜCKSBOTEN

Was es mit den alten Bräuchen auf sich hat

## Die Wilde Jagd

Die Wilde Jagd ist die deutsche Bezeichnung für eine in vielen Teilen Europas verbreitete Volkssage, die sich zumeist auf eine Gruppe von übernatürlichen Jägern bezieht, die über den Himmel jagen. Die Wilde Jagd zieht besonders in den Raunächten, also in der Zeit zwischen Weihnachten und dem Dreikönigstag, durch die Jagdgründe der Lüfte. Um vor der Wilden Jagd sicher zu sein, empfiehlt es sich, Ordnung im Haus zu schaffen. In Unordnung verfängt sich der Geisterzug und bringt Unglück über das Haus. Besonders gefährlich sind dabei Wäscheleinen und dort aufgehängte Kleidung in den Raunächten.

Allgemein ist die Wilde Jagd dem Menschen nicht feindlich gesinnt, doch ist es ratsam, sich niederzuwerfen oder sich im Hause einzuschließen, um ihr aus dem Weg zu gehen.



# DAS CHARIVARI – ein jagdlicher Glücksbringer

## Entstehung

Entstanden ist das Charivari vermutlich aus einer Uhrenkette, die am Knopfloch der Trachtenweste befestigt und von Zeit zu Zeit mit diversen Erinnerungsstücken behängt wurde. So eine Kette durfte nicht gekauft, sondern höchstens verschenkt und über Generationen weitervererbt werden. Das französische Wort „charivari“ erhielt im Deutschen die Bedeutung „Durcheinander“, weil so unterschiedliche Dinge an dieser Kette befestigt wurden.

## Charivari

Das Charivari (gesprochen „Schariwari“) ist eine massive silberne Schmuckkette, an der wertvolle Erinnerungen wie Edelsteine, Silbermünzen und Medaillen, Hornscheiben, Grandeln, Tierpfoten, Krallen und Zähne von jagdbaren Tieren angebracht sind. Das Charivari diente als Schmuck oder als Talisman für eine erfolgreiche Jagd. Es war früher ein wertvolles Statussymbol für die Bauern und Jäger.



Hier siehst du das Charivari von Toni, einem alten Jäger aus Osttirol. Er hat seine jagdlichen Erinnerungsstücke selber zusammengetragen und erzählt uns hier die Geschichten dazu:

- ✓ Die Uhr zum Aufziehen ist von Tonis Großvater.
- ✓ Der nächste Anhänger ist ein besonderer Kopfschmuck von einem jungen Rehbock.
- ✓ Die zusammengeschmolzene Patrone ist von der ersten Wildschweinjagd als junger Jäger im Burgenland.
- ✓ Der markante Eckzahn (= Grandel) ist von einem Hirsch.
- ✓ Die zwei Greife am vorletzten Anhänger sind die Kralle von einem Sperber, der in einer Bushaltestelle in Debant gegen die Glasscheibe geflogen ist, und die Kralle von einem Habicht, der bei der Verfolgung einer Haustaube durchs Fenster in ein Bauernhaus geflogen ist.
- ✓ Das, was aussieht wie ein Knopf, nennt man Knöpfler und stammt von einem schwachen Rehbock.



**Kinder  
auf der  
Pirsch**



# Bastelidee

## Traumfänger



### Material

bunte Holzkugeln, Federn (hier die Glücksfedern vom Eichelhäher), Naturdeko oder einfach, was dir gefällt sowie einen biegsamen Ast und Wolle



Wenn alle deine Schätze fixiert sind, ist dein Traumfänger fertig!

**1** Den Ast formst du zu einem Kreis ...



**2** ... und fixierst ihn mit dem Wollfaden, damit er nicht aufgeht.



**5** Nun knüpfst du den Faden wie im Bild am Netz an.



**4** ... und fährst im Kreis fort.

**3** Dann beginnst du mit dem Netz - wie angezeigt ...



Hier sind die Buchstaben  
ordentlich durcheinander  
gekommen. Kannst du die  
Glücksfragen richtig  
beantworten?

ABC

Rätsel

Magisches

Buchstabenrätsel

Der Schwanz von welchem Tier  
kann bösen Zauber abwehren?

SCHUF

Welche Zahl ist uralte und magisch?

EIBENS

Die Begegnung mit welchem bunten  
Vogel soll Glück bringen?

REHLICHEHÄE

Welcher Pilz gilt als Glückspilz?

ZIPLLEIFNEG

Wie heißen die Zähne, die vor vielen Übeln  
schützen, wenn man sie als Amulett trägt?

NERDLANG

Lösung: Fuchs, sieben, Eichelhäher, Fliegenpilz, Grandeln

## Wie geht das Spiel?

Jeder Mitspieler überlegt sich, was er an  
sein Glücksarmband hängen möchte.

Ein Spieler beginnt und sagt: „Heute möchte ich  
an mein Glücksarmband eine Silberkugel hängen.“  
Dann ist der nächste an der Reihe. Dieser wiederholt  
das soeben Gesagte und fügt noch etwas hinzu:  
„Heute möchte ich an mein Glücksarmband eine  
Silberkugel und eine Münze hängen.“ Und so geht  
es weiter bis ein langes Armband mit vielen netten  
Glücksbringern entsteht. Derjenige, der beim  
Nachsagen einen Fehler macht, scheidet aus.

Das Spiel kann beim Wandern, daheim,  
im Auto oder beim Warten  
auf den Bus gespielt  
werden.

## Spiel

Ich hänge  
an mein  
Glücksarmband ...

Was  
brauchst  
du dazu:

ein paar  
Mitspieler

# GESCHICHTSSTUNDE

Zum Vorlesen...

## Der kugelfeste Hase



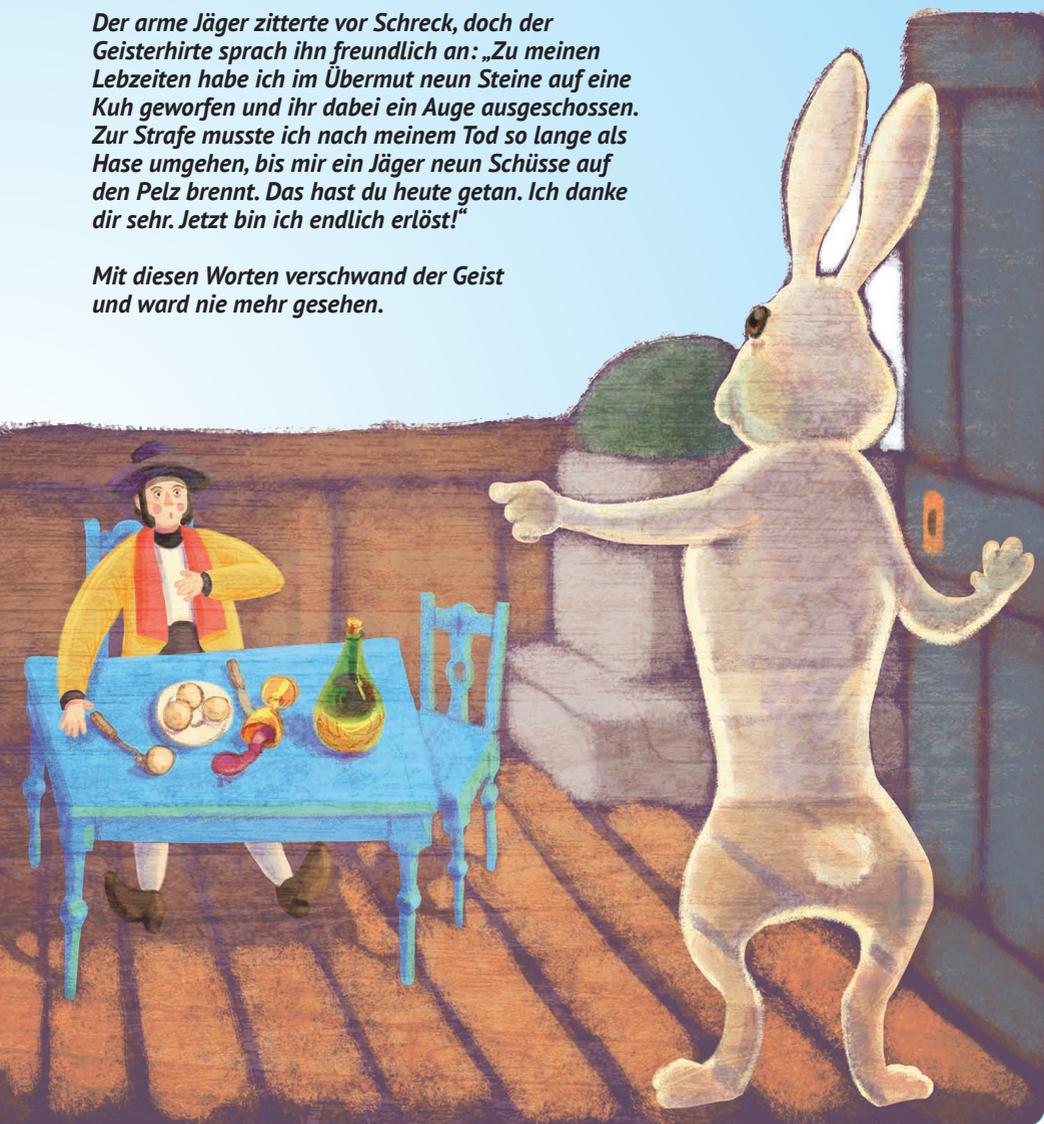
Ein Jäger vom Kauser Berg war schon den ganzen Tag auf der Pirsch, ohne ein einziges Stück Wild vor die Flinte zu kriegen. Gegen Abend jedoch stöberte er endlich einen großen Hasen auf. Der Jäger legte an, zielte und schickte dem Hasen eine Kugel nach. Aber dieser zog nur flink seine Löffel ein, hüpfte unverletzt davon und ließ sich auch von acht weiteren Kugeln nicht weiter stören. Der arme Weidmann konnte sein Jagdpech kaum fassen.

„Das darf doch nicht wahr sein!“, schimpfte er mit sich selbst. „Ich bin doch sonst ein so guter und sicherer Schütze! Und jetzt kann ich das verdammte Vieh auf neun Mal nicht treffen, obwohl es mir direkt vor der Flinte herumhüpft?“ Er verstand die Welt nicht mehr. Als die Nacht hereinbrach, dachte der Jäger immer noch über diesen sonderbaren Hasen nach. Missmutig quartierte er sich in einer verlassen Almhütte ein. „Ich mag heute gar nicht mehr ins Tal hinuntersteigen und von meinen Fehlschüssen erzählen“, dachte er sich. „Vielleicht hab ich ja morgen mehr Glück!“

Doch während der Jäger noch nachdenklich am Esstisch saß und sein Abendbrot aß, flog mit einem Mal die Tür auf und der verfluchte Hase hoppelte herein. Sofort griff der Jäger nach seiner Büchse, aber der wunderliche Hase setzte sich auf die Hinterpfoten und wuchs dann vor seinen Augen in die Höhe. Als er endlich mannsgroß war, verwandelte er sich plötzlich in einen Hirten, der aber eigenartig blass und geisterhaft aussah.

*Der arme Jäger zitterte vor Schreck, doch der Geisterhirte sprach ihn freundlich an: „Zu meinen Lebzeiten habe ich im Übermut neun Steine auf eine Kuh geworfen und ihr dabei ein Auge ausgeschossen. Zur Strafe musste ich nach meinem Tod so lange als Hase umgehen, bis mir ein Jäger neun Schüsse auf den Pelz brennt. Das hast du heute getan. Ich danke dir sehr. Jetzt bin ich endlich erlöst!“*

*Mit diesen Worten verschwand der Geist und ward nie mehr gesehen.*



# KINDERWALD

## BEIM TAG DES WILDES



Am Samstag, 13. Oktober 2018, fand in der Innsbrucker Altstadt bereits der **6. TAG DES WILDES** statt. Wie schon in den vergangenen Jahren erwartete die Besucher ein buntes Programm rund um das Thema Jagd, Musik, kulinarische Schmankerl, Mode und viele Standln mit Ausstellern aus nah und fern luden zum gemütlichen Verweilen ein. Außerdem gab es ein informatives und spannendes Unterhaltungsprogramm für Alt und Jung zum Thema Jagd und Natur.

Im **KINDERWALD** ging es sehr tierisch zu. Dort konnten die jungen Besucher auf erlebnisreiche Art das Abenteuer Wald und seine Bewohner kennenlernen. Es wurde so manche Nuss geknackt, Tiermandalas ausgemalt und fleißig gebastelt. So entstanden wilde Füchse, Uhus mit flotten Federn, steile Gämsen und stachelige Igel. Außerdem war Kinderschminken angesagt und man konnte sich in einen Waldgeist oder ein Naturwesen verzaubern lassen. Jedes Kind erhielt ein Sackerl mit kindgerechten Informationen zu Wald und Wild, einen Baumstamm zum Vernaschen sowie den neuen Wildtierekalender des Tiroler Jägerverbandes.

