

Nettelkönning 11: Wegwesen

In de lästen twäi Jaohre was dat eene Saake, de för de mäisten Lüe unmöglich was: Wegföhrn. Urlaub maken. Verräisen. Döa Corona was an Wegwesen lange Tied nich an to denken. Tohuuse is dat ja uck wall moi, aower een will doch aff un tau uck maol wat anneres saihn. Maol wat erleben un annere Länner off Städte bekieken, off uck maol nix daun, dat hört doch doatau. De lästen twäi Jaohre häff dat för us uck noch maol klar wiest: Wegföhrn un wat erleben, dat is een Deel van't Läven. Dat will een nich missen.

Die Bidräge in düsse Utgave van den *Nettelkönning 11* befasst sick daorum met dat „Wegwesen“:

- Spinalonga – veneziaansche un osmaansche Geschicht op Kreta
- Petra – Hauptstädt van de Nabatäer
- Pilgern
- Noorddüütske Natuur un sportlik Pläseer up d' Ostfriesland-Wanderweg
- Per Rad naoh de Vergangenheit: Megalithkulturstraote

In düsse Utgave giff dat uk wäer Bidräge in'n Westfäölsken Sprachkurs un näie plattdütske Wöer in de Rubrik *Ik maok di Platt!*

Wi wünscht jau bi't Läsen vää Pläsier!

Düsse Bidrag is schriewen in Emslänner PLatt.

Petra – Hauptstädt van de Nabatäer

De antike Felsenstädt Petra wörd vör mehr äs 2000 Jaohre inmidden van de Shara Berge van de Nabatäer baauet un tellt vandaoge tau de wichtigsten Sehenswürdigkeiten van Jordanien. Käägen Bosra in Syrien un de Handelsmetropole Hegra, dat heutige Mada'in Salih in Saudi-Arabien höört Petra tau de dräi bedeutendsten Städe van't Nabatäerriek. Eere Blaitetied har de Städt in de Jaohrhunnerte vör un nao Christi Geburt. Säu wör ene wichtige Station up de Handelsroute, wecke dat olde Mesopotamien met Ägypten verbunnen häff. Noch vandaoge könn man de kunstvollen Fassaden säihn, wecke in de Sandstään mäißelt wörden, man ok wiedere faszinierende Baauwärke un Monumente van düsse räätselfhafte Zivilisation. All de Änraise nao Petra is een Erlebnis: De Städt is nur dör Siq, ene däip insnäen un smaale, aower enen Kilometer lange Schlucht tau recken. Petra gelt äs äinzigoortiges Kulturdenkmaol un wörd 1985 in de Lieste van de UNESCO-Weltkulturärwe upnaohmen.



Siq met Blick tau de Schatzhuus

Man wäit nich, wenner genaau Petra baauet wörd, man de Städt
begünn äs Hauptstädt van de Nabatäer off de 1. Jaohrhunnert
för Christus tau florieren. Riek wörd de Städt dör de Handel

met Wäihrook, Myrrhe un Gewürzen. Dänn wörd Petra van de Römer annektiert und gedieh wieder, bit 363 n. Chr. een grotet Eerdbääwen de Städt vernäilt häff. Et is wohrschienlik, dat düsse Eerdbääwen de Grund wör, worümme Petra upgaowen wörd. Man ok de Verläägung van de Handelsrouten häff daotau biedraogen. Laotsen in de Midde van de 7. Jaohrhunnert wör Petra endgültig verlaoten un versäckede in Vergäatenchait.

Siet de Tied van de Krüüßzüge har keen Europäaer Petra mehr beträaen un üm 1800 häbbt nur noch wenige Gelehrte gerüchtewiese van ener legendären „aus dem Fels herausgeschlagenen Stadt“ in de Naohen Oosten wüßt. 1812 kömm de Schweizer Försker Johannes Ludwig Burckhardt in de Gegend üm Petra, üm de verlorene Städt tau finnen un tau verförsken. Häi häff sik wie een Araber äntrocken un aowerräadede sien Beduinenführer, üm de Städt tau wiesen. Dornao wörd Petra ok in Westen äs faszinierende Städt bekannt un begünn, Besöiker in eeren Bann tau trecken. Mehr äs 100 Jaohre laoter häff Thomas Edward Lawrence (Lawrence von Arabien) in sien Wärk *Die sieben Säulen der Weisheit* schrääwen: „Petra ist der herrlichste Ort der Welt. Jede Beschreibung ist sinnlos, da sie der Wirklichkeit nicht gerecht werden könnte.“



dat Schatzhuus „Al Khazneh“

Petra is ok äs „rosa“ Städt bekannt, dor de Fassaden ut de rosaklöört Sandstain ruut arbetet worden. De Nabatäer häbbt eere Dooten in Felsengräöwer begraowen, wecke säi in de

Bergwände mäißelt häbbt. Ut de römischen Besatzungstied stämmt Tempel, een Theater un Aowerblievsel van ener säulengeschmückten Prachtstraote. Doraower ruut bünt de Ruinen van ener byzantinischen Kärke tau bekieken. Baowenbott häff man über 10.000 Jaohre olde Spöors van menslicker Besiedlung in de Gegend funnen, wecke grootoortige natürlicke, kulturelle, archäologische un geologische Schätze upwiesen.



Wand van de Käänigsgräöwer

Archäologische Utgrawungen in Petra häff et eerst siet de 1920er Jaohre gaowen. Bittken laoter begünnt ok de touristische Erschließung van düsse Ruinenstätte. Boolde 800 Baaudenkmaole un Opferplätze bünt in un üm Petra erhalten blääwen. De Monumente bünt prentete van nabatäischen, griechisch-hellenistischen un römischen Inflüssen. Faoken vermisket sik Stilelemente van düsse dräi Kulturen in een un denäigeste Baau. De wichtigsten Baaudenkmaole bünt dat Schatzhuus „Al Khazneh“, dat Römische Theater, de Gräöwer van

de Kääönigswand, dat Stäädtzentrum van domaols un de Felsentempel Ad Deir.

Düsse Bidrag is schrääwen in Emslänner Platt.

Quellen

- Nüsse, Andrea (2019): MARCO POLO Reiseführer Jordanien. 9., aktualisierte Auflage. Ostfildern: MairDumont.
- <https://www.meiers-weltreisen.de/reisetipps/orient/petra>, 05.05.2022.
- <https://viel-unterwegs.de/reiseziele/jordanien/felsenstadt-petra/>, 05.05.2022

Per Rad naoh de Vergangenheit: Megalithkulturstraote

In Neddersassen gifft dat van Ossenbrügge över Freren und Möppen in't Emsland un Cloppenburg bit naoh Ollenborg ene Riege van Orte, wo een Hünengräber ankieken kann. Mange van de grooten Steengräöwer bünt 6000 Jaohre aolt un belegt, dat in de Region all lange Mensken leeven dait.

För de Tourismus in der Region bünt de Gräöwer ene Attraktion. Ned as in annere Regionen van Neddersassen gifft dat uck hier gaude Möglichkeiten för Lüe, de gerne Fahrradfaohrn deit, üm de över 70 Gräöwer to besöiken. Över de *Megalithkulturstraote*, de up 330 km van Ossenbrügge bit naoh Ollenborg geiht, findt een masse van de ollen Steene. An 33 Stationen kann een de Steene bekieken un wat över de Tied domaols un de Lüe leern.



Megalithkulturstraote

De Düvelsteene in Voxtrup bi Ossenbrügge bünd een Gräfft, wo de Ingang van de Kaomer trennt is, as een Ganggräfft. De Kaomer is binaoh 13m lang un besteiht ut een dutzend Steene, de de Anlage ümsteiht, un 13 Steene in't Zentrum up de fief Deckensteene upsett bünd. Dat is een heel besünnere Baau.



Düvelsteene in Voxtrup

Dat Grootsteengräfft van Kunkenvenne bi Thuine besteiht ut twäi ovale Steenkringe. De Deckensteene bünd aole runnerfallen. 1820 häff de Graf van Münster das Gräfft unnersöcht un doa noch Bernsteinperlen, Wärgtüüg ut Steen un annere Saaken funnen. 1878 bünd dann uck naoh Knaoken funnen worn.



Groosteengräfft van Kunkenvenne

De hoogen Steener kann een bi Werlte ankieken. Doa giff dat boolde kiene Kringsteene as in de annere Gräöwer, man se is met 28 m de längste Megalithbaau in Neddersassen. 1864 wörn unner de Deckensteene Deela van Urnen funnen, later, in't Jaohr 1906 uck naoh Wärgtüüg ut Steen.



De hoogen Steener bi Werlte

Masse vande Graöwer häfft ene „Emslännische Kaomer“.

Internetquellen:

<https://www.emsland.com/urlaub/natur-aktiv/grosssteingraeber/>;

https://de.wikipedia.org/wiki/Stra%C3%9Fe_der_Megalithkultur

Düsse Biedrag is schriewen in Emslänner Platt.

De Anfang vun de

Speelkonsolen

Wat neven Brettspelen hüüt intüsken ok eene over 50 Joahr lange Geschicht heff, bünt Videospeelee. De eerste Playstation vun de japansche Elektronikfirma Sony is in'n lesten Dezember nu 25 Joahr olt worrn. De Speelkonsol un ähre Nafolgers stunn un steiht hüüt in mannig Kinner- und Wohnstufen. De Speelkonsoln heff een technische Entwickeln un Innovationen hinner sik, so dat dat nu met HD un HDR graphisch hoogverdichtete Speelbelevsels bünt, wat nu in'ne Feernseher scharper utsüht as dat echte Leven. Disse lütten Kisten u nähre Rekenleistung bünt hüüt eens vun veelen Tooren in'ne digitale, multimediale Welt.

Tennis for Two

Man dat fung alls moal heel lütt un bescheden an. In'ne 50er un 60er Joahre warrn dat Akademikers un technisch Interesserte an nordamerikaanschen Universitäten, de met dat neje Medium Computer rumfummelt un allerhand utprobeert hefft. Dat eerste, wat man as so wat wo'n Videospeel beteken kunn, was Tennis for Two vun 1958. Dat is'n Speel – as wo de name seggt – twee Speeler Tennis tegennanner speelen. De Hardware vun dat Speel bestunn ut'n Analogcomputer (de rekent nich met een Folg vun Rekenvörschriften met de Tahlen Null un Een inne Spieker, sunnern met elektroonsche Impulse) un een Oszilloskop (dat maakt elektriske Spannung sichtbaar). Dat ganze Tüüg was domaals fief Meters lang – also Welten weg vun'ne Frickeldingens as Smartphones hüüt.

Spacewar!

In't Joahr 1961 was dat de Student Steve Russell an'n Massachusetts Institute for Technology (MIT), de dat eerste

Speel an'n digitalen Computer programmeert heff. Dat was Spacewar! De Speeler kunn tegen een anner Speeler of de Computer speelen un muss versöken, met sien Ruumschipp dat vun'n Gegner aftoscheeten (dat was wohl dat eerste Ballerspeel, de in'n tokomen Joahren noch für allerhand Diskussion sorgen schallen). Dat Speel vun Steve Russell is aver nich publik worden, denn Computer gaff dat domaals bloots an Universitäten un in'ne Amten un de was masse to düür för private Lüü. De Computer vun Russell was een sonöomt Minicomputer: de was so groot as twee Köhlschappen, aver man bruukte bloots eene Persoon, um dat Ding automaken (dat was bi de damaligen IBM-Computer heel anners!)

De private Konsument muss noch teihn Jaohr wachten, bet 1972 met de Magnavox Odyssey de eerste Speelkonsol för tohuus ruutkomen is.

Schlach an de Wand!

As ik een lütten Blaag was, häbt wi bi us tohuse faken „Schlag an de Wand!“ späält. Wi wörn met allerhand Kinner un dat was ene gaude Saake, wenn een „Schlag an de Wand!“ späälén will. Doaför brukst du nämlik Metspäälers, so vull as du kräägen kannst.

„Schlag an de Wand!“ is een Loopspääl, för dat du afsäihn van de Metspäälers blots twäi Saaken bruuken daist: een Ball un ene Wand, wo du den Ball kägen werpen kannst. Un dat wäer gaud, wenn doa een bitken Platz was, wo du henlopen kannst.

Dat Spääl gaiht so: De Metspäälers staiht in ene Rieg vör de Wand. Een van de Metspäälers häff den Ball. Häi sächt: „Schlach an de Wand för XX Hand!“ und schmiet de Ball kägen de Wand. Alle Metspääler (uk de, de de Ball worpen hät) loopt

wech. „XX“ staiht för de Naomen van een van de Späälers. De mött nu den Ball packen un „Stopp!“ raupen. Alle mött nu an de Platz, wo se nu bünt, staihn blieven. XX mott nu een van de annern met den Ball afschmieten. Häi dröff van sienen Platz noh dräi Patt maken un dann schall häi sien Glück versöiken. Wärd de anner afschmieten, krieg häi ene „Bouhne“. Wenn XX missgaohn dait, schall häi de Bouhne nähmen. Een dröff dräi Bounen hebben, mehr nich, aans is dat Spääl vör een vorbie. De Spääler, de de Bouhne krägen hatt, mag nu den Ball an de Wand schmieten un säggen: „Schlach an de Wand vör YY Hand!“

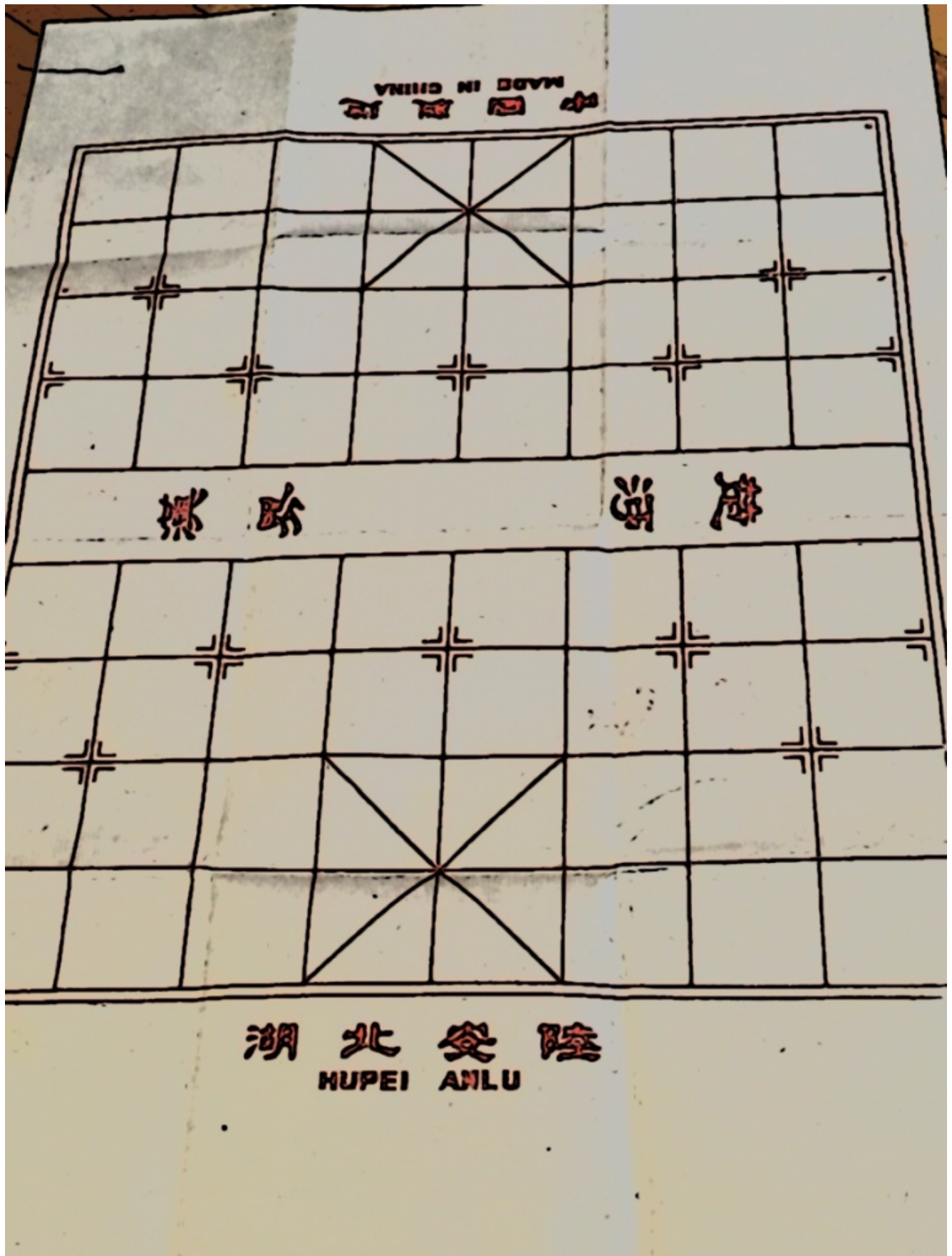
Vandage wärd „Schach an de Wand!“ blots naoh selten späält. Ik glööve, dat de Kinner dat Spääl gar nich mehr kennen dait, wat schaa is, as wi daomols masse Pläsier doamet hadden. Dat giff masse Spääle, de wi fröiher gerne späält hebben, de vandage aower vergeeten bünt. Dat schöll nich wään, of wat meent ih?

Chinesisch Schach

In Dütschland wärd masse Schach späält. Dat Europäisch Schach, dat wi hier kennen daiht, is aower nich de Schach-Variante, de van de mäiste Lue späält ward, sünnern dat is dat Chinesisch Schach. Besünners in China aower uk in Thailand of Vietnam wärd düsse Variante späält, van Millionen van Mensken.

Xiang-Qi, as dat Spääl is nüümt in China, häff dat sölve Enn as dat Europäisch Schach: de Köning schall slaan wärn. Dat giff aower masse Unnerschiede tüsken Chinesisch un Europäisch Schach. Dat fangt bi de Figuren an: Net as in dat Europäisch Schach giff dat Peerde, de uk up desölve Wiese bewegt wärn, un Figuren, de langs de horizontalen of vertikalen Linien trokt warn („Türme“, de aower as „Wagens“ betekent bünt, wat vääln bääter passen daiht as „Türme“, wiewat de sik ja nich röhren

köönt). Dat giff uk fief „Soldaten“, de de Buern in dat Europäisch Schach ähnlich bünt. De Köning heet „Feldheer“, wat wiest, dat dat Chinesisch Schach naoh wat mehr een Afbild van den Krieg is as das Europäische Schach. De Figuren bünt uk naoh mehr in fase Rollen presst: To’n Bispäil mööt de twäi „Liefwachen“ bi den Feldherren in de Palast blieven un häfft de eenzige Upgave, em to schütten. „Liefwachen“ giff dat in’t Europäische Schach nettso nich as „Elefanten“ (de up chinesisches „Qiang“ heetet, as in „Qiang Qi“ = Elefanten Spääl) of „Kanonen“.



Dat Brett, wo up späält ward, is uk besünners. Ofsehn van de Palast (dat is doa, wo ok diagonale Linien bünt) giff dat een Stroom, de dat Späälfeld in twäi Deelee utenanner maakt. Faken ward sägt, dat düsse Stroom de Huang He, de Geele Stroom

vörstellen schall. Blots Soldaten, Peerde, Wagens un Kanonen
dröfft över den Stroom up de anner Siete van dat Späälfeld
gaohn. De Feldherr un de Liefwachen dröfft nich maol de Palast
verlaten.



Dat Späälfeld is net as in dat Europäische Schach dör Linien in Felder updeelt, mar de Figuren ward nich in de Felder stellt, man up de Linien und bewägt sik van Knubbel to Knubbel. As een blots dat Europäisch Schach kennen daiht, mott

een sik ümstellen un anwöönen, de Figuren up de Linien to laten.

Dat Chinesische Schach is all twäidusend Jaohr aolt. In Legenden werd vertellt, dat General Han H'sing (200 v. Chr.) dat Spääl utfunnen häff, annere sägt, dat de Kaiser Chow Wu Wang Ti all üm 1100 v. Chr. de Idee för dat Spääl hätt. Wäs't as dat schöll, dat Spääl häs bit vandage masse Frönde, nich blots in China, mar mehr un mehr uk in Europa.

Düsse Bidrag is schriewen in Emslänner Platt.

Literatur:

Schmidt, Rainer (1981): Das spielt das Volk in China. Frankfurt/Main: China Studien- und Verlagsgesellschaft.
Wurman, David (1993): Chinesisches Schach leicht gemacht. Regeln, Tricks und Taktik. Hamburg: Rowohlt.

Plattdüütsken (Memory-)Spölen up d' Prüfstand

Thematische Henföhren

Laat Se uns stantepee mit enigen wenigen Fragen begünnen: Harren Se docht, dat 't een schier neet to tellen Antahl van nederdüütsken Sellskuppsspölen giff? Harren Se sük daarbi bovendeem Hör Leevdag vörstellen können, dat 'n hele Rieg van verscheden Spöölsoorten – un daarmee neet blot Memorys – existen? Harren Se 't eerst rack för mögelk hollen, dat sük daarom sogar al d' Wetenskupp daarmee befaat hett? Doch een na 't anner...

Begreepsbestimmens van Belang vörof

Eerst maal mutt uphellert worden, wat sük achter d' Woordjes ,Sellskuppsspööl' up de een Kant un ,Memory' up de anner Kant nau verbargt. Unner Sellskuppsspölen versteiht man*froo för gewöhnelk unnerhollen Spölen van elken Slag, wat mennig Minske to glieke Tied tosamen spölen; se gahn also ,in Sellskupp' dör, wat hör Woordherkummst verklaart. Daarhentegen hannelt 't sük bi 't Memory üm een besünnere, ehrder olle Sellskuppsspööl (of akkerater seggt: Leggespööl), waar d' Spölerinnen un Spölers Kaarten, welke mit Biller, Fotos, Tekens of sükse bedrückt un je tweedübbelt daar bünd, in d' eerste Stapp enkelt updecken un naast ut d' Memoorje (engelsk ,Memory' = ,Behollen'; ,Memoorje') dat Tegenstück weertofinnen versöken.

Memory-Spölen van verscheden nederdüütsken Mundaarden up d' Prüfstand

In d' Folg sall bispöölhaft henstellt worden, för welkse verscheden plattdüütsken Mundaarden 't Memorys giff un welke Sünnelikheiden se je uptowiesen vermöögt.



De Anfang sall in d' noordnedersaksische Ruum maakt worden, un wall mit 't Spööl *Wat mutt, dat mutt. Das Plattdeutsche [sic!] Weisheitenspiel* van Schmitz / Pecher / Soiron (2010). Dat besteiht ut veertig Kaarten, de, wat 't Malen un Teken angeiht, jüüstso anspröksvull as mooi maakt bünd. Disse unnerdelen sük in twintig ‚Wat mutt,‘- un twintig ‚dat mutt.‘-Kaarten, wieldat man*froo daarup achten mutt, je man een Achtersied van disse twee Klassen uptodecken. In de Tied kann man*froo neet blot wiesen un meesttieds spaßigen plattdüütsken Seggwoorden as „Nehm di nix vör, | denn sleit di nix fehl.“, „Schöönheit vergeiht, | Hektar besteiht.“ und „Ook de swattste Koh | giff witte Melk.“ lehren, sünnern bito stracks 't vanpass Verdüütsken daartokriegen. So heet 't to 'n Bispööl för d' Levenswiesheid „Witt Peerd | brukt veel stroh.“ as nakummt: „Wenn der Küstenbewohner verbildlicht, dass man für gutes Aus- und Ansehen viel Aufwand betreiben muss.“ Wat för wahre Woorden!

Ofsluten Daten un Daadsaken: Spölerinnen un Spölers: twee bit

sess; Ollersrahm: van sess Jahr an; Dürte: teihn bit 15
Menüten; Oordeel all tosamen: best!



Blievt wi in (Noord-)Nedersassen un riskeert een Kiekje up 't oostfreesk Platt of vöölmehr Oostfreesland an sük. Daar hett d' Oostfreeske Landskupp (2017/2020) 't Memory *Mark di dat! Plattdeutsches Gedächtnisspiel* herutgeven, dat 32 Kaartenparen mit nederdüütsken Begrippen umfaat. To disse finnen sük heel dat Ankieken weert Biller ut Acryl, welke insofeern 't wieder Insicht denen, as van hoogdüütsk Verklaren heel un dall ofsehn wurr – 'n Umstand, de en bietje schaa is: De 32 verscheden Modepe richten sük heel besünners na d' (froh-)kindlike Beleevniswelt, weil *Mark di dat!* vör all för Kinnergaarns un Grundscholen entwickelt wurr. Daarum is van Egendoom (to 'n Bispööl „Slötel“) över Köst (to 'n Bispööl „Ies“) bit hen to Deren (to 'n Bispööl „Aant“) all daarbi. Vör disse Achtergrund weer 't anbrocht west, tegen d' nederdüütsken ok hoogdüütsken Begrepen to nömen, de för d' Kindjes un Kinner 'n

Mehrweert van wegen Mehrsprakigheid upsmeten harren.

Ofsluten Daten un Daadsaken: Spölerinnen un Spölers: twee bit acht; Ollersrahm: dree bit 99 Jahr; Dürte: keen Angaav; Oordeel all tosamen: hunnert!



Nu gellt 't, d' Blick na Mäkelborg-Vörpommern to richten un daarbi dat *Mariken-Memo. Gedächtnisspiel up platt* van Bojarra / Matthies (2019) unner d' Luup to nehmen. Dit is up Mäkelborgsch-Vörpommersch verfaat, word daar van d' Bildenministerium vöruthulpen un hett 't sogar in d' utköörte Heimaadschattkist van d' Heimaadverband Mäkelborg-Vörpommern schafft. Dat Mariken-Memo besteiht ut twee maal 48, also in 't Geheel schierweg 96 (woll verstahn!) Kaartjes, dor kann man*froo up pläserelke Aard un Wies unglieken Woorden up Plattdüütsk to kennen kriegen. So bünd unner anners d' Olldagsberieken Dingsen (to 'n Bispööl „Disch“) un Warktügen (to 'n Bispööl „Metz“), avers ok Famielje of Verwandtskupp (to 'n Bispööl „Mudder“) ofdeckt. So wied, so good. Alleen fallen

d' beiden Umstannen negativ in 't Wicht, dat d' Övermaat an Kaarten 't Spööl wat (to) stuur to överkieken schienen laten deit un dat d' Kaarten mit man blot veer maal veer Zentimeters en bietje unhandsaam, wiel (to) lüttjet daarankomen deit. Ofsluten Daten un Daadsaken: Spölerinnen un Spölers: keen Angaav; Ollersrahm: keen Angaav; Dürte: keen Angaav; Oordeel all tosamen: (leep) good!

Memory_MoensterlaennerPlatt_VoerlaogeHerunterladen

Memory_MoensterlaennerPlatt_IaetenUnDrinkenHerunterladen

Un wo kickt 't lesterhand in 't Mönsterland ut? De Antwoord up disse Fraag fallt vernöchtern ut: Dat is spietelk, man 't gifft daar keeneen Memory, ja allgemener proot: openbaar överhoopt keeneen nederdüütsken Sellskuppsspölen an sük... Üm disse Tostand stracks up de Kopp to stellen, finnt Se hier sowoll 'n blanko Memory-Vörlaag to Hör egen Gebruuk as ok bispöölhaft 'n sülvstmaakt Memory in Mönsterlännsk Platt to 't Thema ‚Eten un Drinken‘ för je 36 Spöölkaarten. De meisten Begrepen bünd 't Woordenbook van Averbek / Averbek (2017) utnohmen.

Tosamenfaten un Utkiek

In 't Gefall, dat Se even up d' Smaak komen bünd, freit 't mi, Jo mitdelen to können, dat neet blot anner plattdüütsken Memorys, sünnern butendeem unner anners mit Kolbeck (1995) 'n Bingo-, mit 't Plattdüütsch-Zentrum Landesdeel Schleswig (1995) 'n Quartett-, mit Groth (2002) 'n Quiz-, mit 't Hamborger Avendbladd (2013) 'n Entdeckungsreis-, mit Schmitz / Graw (2014) 'n Skat-, mit von Holten (2015) 'n Spraaklehr- un tolest mit d' Oostfreeske Landskupp (2020) gaar 'n Computerspööl up Nederdüütsk existen. Beschreev Cammann al in 't Jahr 1970 för d' Wetenskupp *Die Welt der niederdeutschen Kinderspiele*, so geev 't also ok vandaag genoeg Grünnen (nämlich: Spöölmateriaal!), disse Histoorte hüüt – 2020, temelk nau 50 Jahr later – wiedertoschrieven. Na denn man tau!

Disse Bidrag is schreven in Oostfreesk Platt.

Literatuurlist

Averbeck, Rudolf / Averbeck, Rita (2017): Dat Mönsterlänner Platt. Wörterbuch. Hörstel: wiegedruckt.

Bojarra, Marita / Matthies, Britta (2019): Mariken-Memo. Gedächtnisspiel up platt. Bentwisch: Klatschmohn.

Cammann, Alfred (Hg.) (1970): Die Welt der niederdeutschen Kinderspiele. Schloss Bleckede an der Elbe: Meissner (Heimat und Volkstum 1970).

Groth, Karl-Heinz (2002): Schleswig-Holstein. Quiz op Platt. Neumünster: Wachholtz.

Hamburger Abendblatt (2013): »Sprechen Sie Hamburgisch?« Das Spiel. Eine spielerische Entdeckungsreise durch die Hansestadt Hamburg und ihre einzigartige Sprache. Hamburg: Springer.

Holten, Claudia von (2015): Super Oog. Tiet to'n Spelen mit eerste Sätz. Hamburg: Amiguitos – Sprachen für Kinder (Arbeitsbuch Extra).

Kolbeck, Hans (1995): Bingo op Platt. Ekenis: Hako.

Ostfriesische Landschaft (2017/2020): Mark di dat! Plattdeutsches Gedächtnisspiel. Aurich: Plattdüütskbüro.

Ostfriesische Landschaft (2020): Spööl di platt! Aurich: Plattdüütskbüro.

Schmitz, Michael / Pecher, Roland / Soiron, Walter (2010): Wat mutt, dat mutt. Das Plattdeutsche [sic!] Weisheitenspiel. Köln: Anaconda.

Schmitz, Michael / Graw, Gerold (2014): Das Petersen-Spiel. 3 in 1: Das plattdeutsche Seemannsgarn-Mau-Mau – Das plattdeutsche Klabautermann-Skat – Der Schwarze Pirat. Köln:

Anaconda.

Zentrum für Niederdeutsch Landesdeel Schleswig (1995):
Quartett un Swatte Peter. Leck: Zentrum für Niederdeutsch.

Knack!

In mennig Familjen in't Emsland is dat gang un geve, dat de Lüe, wenn se sik to Wiehnachten of Paosken säiht, faken *Knack!* späälen dait. *Knack!* is een Kartenspää, dat met een Skat-Blatt späält ward. Jedeen moss dräi 50 Cent-Münzen up den Disch daun un dann gaiht dat los: Well de Runne verliert, moss in den Pott intalen, well an'n Enn de läste Runne winnt, de krieg dat ganze Geld. Doa kann een masse Euros maken! Aower wo wärd *Knack!* eegentlich späält?

met dat Gesicht naoh boven henlägt. Dann gaiht dat de Riege naoh: Een kann eene Kaorte, alle dräi of kiene (dann sägt hei „ik schiewe“) tusken. Dat gaiht so lange bis een van de Metspääler „Knack!“ sägt – un uk Knack! häff – un de Runne doamet ut is, of „ik dau passen“ sägt, wat bedüden daiht, dat de annern naoh eenmaol tusken könnt. An’n Enne wärd de Punkte tohope talt un de Spääler met de mindesten Punkte mott betalen.

Wo wärd no eegentlich Punkte maakt? Dat giff twäi Wäge, üm Punkte to halen: De ärste is, eene Farwe to sammeln: Krüs, Pik, Hart of Karo. De Talenkaorten bünt söven, acht, näägen of taihn Punkte wert, de Bildkaorten taihn, dat As ölven. Een kann to’n Bispäil met twäi Bildkaorten un een negen van eene Farwe 29 Punkte maken. Twäi Bildkaorten un dat As brängt 31 Punkte. Düsse Blatt wärd uk „Knack!“ nöömt un is dat beste Blatt, dat een hääben kann .



Dat bünt 30,5 Punkte, of „30 Halve“.

De twäide Wääg is, Biller to sammeln, to'n Bispäil dräi Könnings of dräi Maol de Söven. In elke Fall giff dat 30,5 Punkte. Dräi Biller to sammeln is faken een Wääg, de nich so

licht to'n Erfolg führt, daorum sammelt de Lue mäiste Tied Farwen un nich Biller. Dat giff een Blatt, dat naoh beter is dann „Knack!“ un dat bünt dräi Asse. Tohope bünt dat 33 Punkte. Häff een dräi Asse, is de Runne sofort an'n Enne, hei sägt „Blitz!“ un alle annern mööt 50 Cents in den Pott intalen.

Dat Spääl gaiht so lange bit blots naoh een Spääler Geld up de Taske häff. Of bääter sägt, wenn een Spääler tominst naoh „schwömmen“ daiht. Dat gaiht nämlich so: Wenn een Spääler dräi Maol 50 Cents in de Pott schmeten möss, is hei naoh nich rut, man hei „schwömmt“ un dröff naoh wiedere spääl'n. Eerst naoh de nässte Runne, de hei verlöst, mott hei upgeven. För düsse Ursaak wärd dat Spääl faken ok „Schwömmen“ nöömt.

Düsse Biedrag is schriewen in Emslänner Platt.