



Lecker mit drei... oder Letzter Werfer mit 3 Klickern (Murmeln)

Erinnerungen von Hans-Gerd „Dick“ Melters

Klicker oder Murmeln waren nach dem Krieg das Kinderspielzeug Nr. 1: Es bestanden eigene Regeln, es bildeten sich Mannschaften, es gab Schiedsrichter und natürlich Schlitzohren, die alles beherrschten. Fast auf allen Wegen, die damals noch nicht zugepflastert oder betoniert waren, stolperte man über Klickerlöcher oder – wie die Hoscherner sagten – „Klickerkäulcher“.

Ein „Mekka“ zur Befriedigung dieser Spiellust war u. a. der Weg neben der

Pfarrkirche in Richtung Kindergarten. Hier war damals der Zentralspielplatz der Horchheimer Jugend. In den Boden dieses „Feldweges“ konnte man leicht mit dem Schuhabsatz ein „Käulchen“ drehen. Gespielt wurde gegen mindestens einen bzw. maximal 4-5 Partner mit einem oder x-Klicker. In das Käulchen wurde mit einem Stock eine Linie gezogen, die deutlich machte, bis wohin „drin“ und ab wo „draußen“ ist. Dann ging es noch um die Frage mit oder

ohne „dittsche“. Wer ab der gezogenen Abwurflinie nicht direkt ins Käulchen warf, konnte nämlich von dem nachfolgenden Werfer getroffen, also abgeditscht werden. Das zählte dann für den „Anditscher“ als Käulchenswurf. Wer die meisten Klicker im Käulchen hatte, durfte mit dem „Knipsen“ oder mit dem Zeigefingerschieben anfangen, was vorher allerdings ebenfalls festgelegt wurde. Wer die letzte, noch nicht im Käulchen befindliche Murmel einschoss, hatte alle anderen gewonnen.

Nach jedem Spiel war dann eine Riesenschreierei auf dem Platz: „Lecker“ (Letzter), „Zweitlecker“, „Drittlecker“ usw., denn der letzte Werfer hatte die besten Chancen, die noch nicht im Käulchen liegenden Klicker zu treffen und dann das Spiel zu beginnen. Wichtig war auch, mit wieviel Klickern der Kampf bestritten wurde. Deshalb das Angebot an die eventuellen Mitspieler „Lecker“ mit 3 Klickern oder x-Klickern.

Im Laufe der Zeit kannten sich die Spieler mit ihren Tricks und Tücken: der war ein guter Ditscher, der ein guter Weitschütze und der ließ schon mal die ein oder andere Kugel vom Platz verschwinden, das war dann „en Futteler“ (Falschspieler). Man suchte sich also seine Mitspieler aus, meistens jüngere und schwächere. So bildeten sich richtige „Abzocker-Banden“, bei denen man keine Chancen hatte. Du wurdest, obwohl Du im Recht warst, einfach überstimmt und deine Klicker waren weg. Wichtig war, mit Freunden eine Mannschaft zu bilden, dann gab man sich auch mal eine Vorlage und am Abend wurden die gewonnenen Klicker geteilt.

Schließlich gab es auch noch die schlechten Verlierer, die „Käulchens-Pisser“. Diese meist älteren, frustrierten Verlierer versauten die besten Klickerkäulchen auf dem Gelände mit fäkalem Unrat. Aber Gott sei Dank waren diese Gruppen in der Minderheit. Ich glaube, jeder, der mal Klicker gespielt hat, denkt gerne an diese schöne Zeit zurück.

Dick Melters



Feiern aller Art (Privat, Verein, Gewerbe), **Ausstellungen, Schulungen, Seminare**
für alle Bürger, auch für Sie. Sagen Sie: „**Wie ein Hoscherner Bürgerhaus**“

Wir sind für Sie da! Nutzen Sie die Möglichkeiten!

Telefon **02 61 - 7 39 99**
Fax & Fon **01805 - 060 343 312 06**
Internet **www.kolping-koblenz-horchheim.de**

KOLPING
Koblenz-Horchheim *Haus*