

## “Schwertsprache”



**Redewendungen, Redensarten aus dem Mittelalter, die den Schwertkampf zum Inhalt haben. Sie verdeutlichen den Stellenwert dieser Kampfkunst bis in den Alltag hinein. Selbst heute benutzen wir viele Redewendungen aus dem Mittelalter, ohne deren wahre Herkunft zu kennen. Einige interessante Beispiele sollen hier folgen:**

**01. Im Stich lassen** - wenn im Turnierkampf ein Kämpfer mit seinem Harnisch hin fiel, nicht mehr hoch kam und der Knappe keine Lust mehr zum aufhelfen des gestrauchelten Ritters hatte, lief dieser Gefahr vom Gegner erstochen zu werden. In der Regel passierte genau dies auch tatsächlich.

**02. Gassenhauer** - besonders kräftige Meister im Zweihandschwert, die sogenannten “Doppelsöldner” schlugen in die gegnerischen Linien Breschen. Dann konnten die anderen Kämpfer in die Lücken die Gegner aufmischen. Für diese Heldentat ließen sich die Zweihänderprofis doppelt bezahlen, schließlich mussten sie ja auch eine spezielle Schwertprüfung ablegen.

**03. Schwertfeger** - an der Herstellung eines guten Schwertes waren mehrere gute Handwerker beteiligt. Das Fegen, also polieren und schärfen war der letzte Arbeitsschritt. Schwertfeger waren echte Vollprofis. Wer heute ein echter “Feger” ist, der ist also ein ziemlich cooler und abgeklärter Typ!

**04. Ins Gras beißen** - beim Todeskampf bissen die Kämpfer oft am Boden liegend vor Schmerzen ins Gras.

**05. Aus dem Sattel heben** - beim Lanzenstechen den Kontrahenten aus dem Sattel hauen. Dann ist der erledigt und man selber darf jubeln!

**06. Sich aus dem Staube machen** - wenn Reitergruppen anrückten wirbelten sie eine ganze Menge Staub auf. Wer nicht gerade zu den Mutigsten gehörte machte sich am besten jetzt auf den Rückzug, weil er nicht gesehen wurde. Als mutig bezeichnet man das allerdings nicht!

**07. Herum albern** - eine der Haltungen (Huten) im Kampf mit dem langen Schwert nennt man “Alber”. Dabei liegt die Schwertspitze vor einem auf dem Boden, als hätte man entweder keine Lust aufs Kämpfen, keine Ahnung oder keine Kraft das Schwert zu halten. Allerdings ist das natürlich nur ein Bluff! Aber albern ist das eben!

**08. Büffler** - wer wie ein Bekloppter auf einen losprügelt ist ein Büffel. Genau gegen solche Leute kennen die Fechtmeister prima Schwerthiebe, die die plumpe Kraft ausnutzen und so den Büffler ruckzuck besiegen können.

**09. Vom Leder ziehen** - damit ist die Lederscheide gemeint, in der das Schwert steckt. Wer sein Schwert vom Leder gezogen hatte wollte in der Regel dieses auch einsetzen. Dann hieß es für alle anderen lieber schnell verduften!

**10. Außer Rand und Band sein**- kreuzen sich zwei Klingen bei einem Hieb, dann befinden sie sich im Band. Aus dieser Situation ist es schwer zu agieren, weil man am Band spürt, was der Gegner machen will. Versucht jetzt einer dennoch auszuholen, dann wird er meistens vom anderen von einem Hieb getroffen.

**11. Für jemanden eine Lanze brechen** - sich für jemanden einsetzen und dabei seinen eigenen Kragen riskieren, und meist nicht nur den. Aus der Rittersprache, wenn der Sekundant sich bei einem unfairen Gefecht mit einmischte und dabei seine eigene Lanze ruinierte. Vielleicht auch noch mehr.

**12. Ins Schwarze treffen** - beim Lanzenstechen benutzte man oft Zielscheiben, die in der Mitte schwarz angemalt waren. Nur Profis trafen vom Pferd aus tatsächlich voll ins Schwarze. Das war dann wohl ein echter Volltreffer!

**13. Über die Stränge schlagen!** - gemeint ist ein langer Holzstock, der die Kontrahenten in einem Schwertkampf durch eine dritte Person - wir nennen sie einmal "Schiedsrichter" - trennen sollte, falls der Kampf unfair zu werden drohte.

**14. Jemanden in die Schranken verweisen** - Ritter kämpften gewöhnlich vom Pferde aus mit einer Lanze. Zwischen den beiden Reitern befand sich eine Schranke, ähnlich wie heute auf der Autobahn, um den Gegenverkehr abzuhalten. Als Tojst ist das Lanzenstechen bekannt. Eine andere Form des Kampfes ohne Pferd funktionierte ganz ähnlich, eben zu Fuß, ebenfalls über die Schranke. Man versuchte mit der Lanze den Gegner aus dem Gleichgewicht zu bringen. Bei wem die Sicherungen durchbrannten und die gegnerische Bahn betreten wurde, der musst in die Schranken verwiesen werden. Das war also eine knallharte Rüge!

**15. Auf der Hut sein!** - Im Schwertkampf gibt es spezielle Schwerthaltungen, die Hutten oder auch Leger. Alle haben Vor- und Nachteile. Man muss sie nur gut zu nutzen wissen und vor allem muss man sich daran orientieren, welche Schwerthaltung der Gegner eingenommen hat, damit man ihn sogar noch vor dem eigentlichen Hieb besiegen kann. Im eigentlichen Sinn ist gemeint: pass gut auf und reagiere richtig!

**16. Hieb- und stichfest** - wenn ein Rüstungsteil undurchdringlich war, dann war es ein echt guter Schutz für seinen Träger. Schon allein das ist ja wohl ein gutes Argument, oder?

**17. Mit offenem Visier** - ein offenes Visier bedeutet im Lanzenstechen, das man die Kampfvorbereitungen noch nicht abgeschlossen hat. Möglicherweise lässt man sogar noch mit sich reden und es kommt gar nicht zum Kampf. Man könnte es auch als "ehrlich und nicht hinterrücks" nennen.

**18. Sich die ersten Sporen verdienen** - gute Reiter mussten ihr Können beim Reiten ohne dem Benutzen von Sporen und Sattel unter Beweis stellen. Erst danach waren sie berechtigt eben jene Sporen beim Ritt zu benutzen. Es war also schlichtweg eine Anerkennung.

**19. Für jemanden in die Breche springen** - eine der üblichen Kampfformationen großer Heere war das Vorrücken geschlossener Linien. Diese wurden vom Gegner natürlich mit allen fieser Tricks attackiert, damit diese aufbrachen. Solche zerstörten Linien förderten das Chaos, dann ließen sich die Gegner leichter besiegen, weil sie nur noch in kleinen Gruppen kämpften. Also

versuchte man sofort, wenn ein Kämpfer tot umfiel, diese Lücke, sprich Breche, zu füllen, damit die Linie geschlossen blieb und das Heer als Einheit angreifen konnte.

**20. Etwas im Schilde führen** - gute Schwertkämpfer kämpften vor allem nicht plump. Die plumpen Heinis blieben als erste auf dem Schlachtfeld liegen! Also benutzte man beim Kampf ganz oft Tricks, um die Oberhand zu gewinnen. Man konnte sich zum Beispiel so stellen, das der Gegner die Sonne im Gesicht hatte oder man schrie ihn plötzlich an, das dieser für einen kleinen Moment beeinflusst war. Eine eher kämpferische Methode war, das Schwert so hinter dem Schild zu führen, dass der Gegner nicht erahnen konnte, mit welcher Technik sich der Kämpfer nähern würde. Manchmal hielt ein Könner Schwert und Schild mit der gleichen Hand und mit der anderen ergriff er dann blitzschnell den Arm des Gegners, um einen Armhebel anzusetzen. Das war sehr verblüffend!

**21. Gut gewappnet sein** - wer seine gesamte Kampfausrüstung angelegt hatte, samt Wappenschild und Fahne, konnte erst einmal ganz relaxt sein Tageswerk beginnen. Das ist auch heute noch so.

**22. Gut gerüstet sein** - fast das gleiche wie eben, nur das wir hier von der Rüstung sprechen.

**23. Den Speiß umdrehen** - auf der Reitbahn umdrehen und einen erneuten Versuch starten. Kann ja nicht immer alles beim ersten mal klappen!

**24. Pech haben** - wer eine Burg erobern wollte, schloss meistens schon am Eingang Bekanntschaft mit den Pechnasen. Aus ihnen plätscherte heißes Pech auf die Eindringlinge herab. Dagegen war ein Sonnenbrand sicher harmlos! Echtes Pech also!

**25. Entrüstet sein** - wer ohne Rüstung kämpfte war blank oder bloß. Da musste man sich schon ganz schön konzentrieren, um nicht getroffen zu werden. Natürlich lagen dann auch die Nerven blank. Man wusste ja um seine eigene Verletzbarkeit.

**26. ausstechen** - jemanden überbieten! Wer bei einem Reitturnier den Gegner durch einen entsprechenden Stich aus dem Sattel heben konnte war Sieger auf dem Platz.

**27. Auf den Putz hauen** - wenn jemand ganz schön herum prahlt. Eines der Unterscheidungsmerkmale auf dem Turnierplatz waren originelle aufgedonnerte Helmputzen. Diese konnten aussehen wie Schwäne, Herzen, Fische oder Brezeln. Wer dem Gegner den Putz vom Helm schlagen konnte, war auch ohne weiteres in der Lage die gleiche Kunstfertigkeit am Hals auszuführen. Der war also ein Könner!

**28. Alter Haudegen!** - ziemlich cooler Typ! Solide und taff! Das gleiche trifft auf einen Degen auch zu. Ist der oft im Gebrauch gewesen und dennoch nicht zerbrochen oder mit schlimmen Scharten übersäht, dann ist das einfach eine gute Schmiedearbeit. Ein guter Haudegen eben. Die gibt es nicht so oft.

Recherchiert von Mario Sempf