



Die Luxemburger Kinderspiele.

Von **H. Laup.**

(Nachdruck verboten.)

3)

II. Verstecken- und Fangspiele.

15. Versteckenspiel.

Durch Abzählen wird ein Kind bestimmt, welches den anderen nachlaufen muß. Dieses wird „Hatz“ genannt und muß an einem bestimmten Platze (Môl) stehen bleiben und sich die Augen zuhalten, bis die andern sich in ihre Verstecke zurückgezogen haben. Diese schleichen nun hinter Hecken, Mauern, Holzhausen, Teimer, Wagen u. s. w. und suchen sich zu verbergen, so gut es geht. Wenn sie sich alle versteckt haben, ruft eines: „Es ist gut!“ (Tas)!“ und der Hatz kann jetzt seinen Platz verlassen und sie aufsuchen. Während er hier und dort suchen geht, warten die andern in ihren Verstecken Sitzenden eine günstige Gelegenheit ab, um herauszuhuschen und nach der Môl zu laufen. Gelingt es dem Hatz, eines zu fangen, ehe es auf der Môl ist, so muß dieses im folgenden Spiel die andern aufsuchen; gelingt es ihm aber nicht, so muß er wiederum seinen Platz einnehmen wie zuvor und suchen, bis es ihm gelingt, eines einzufangen.

16. Stoppes (Verstecken).

Wie im vorhergehenden Spiel, so wird auch hier durch Abzählen ein Kind bestimmt, das den anderen nachlaufen und sie in ihrem Verstecke aufsuchen muß. Wenn alle sich versteckt haben, wird gerufen: „Es ist gethan!“ (Tass gedôn) Dann geht das Kind suchen. Es ist jedoch nicht nötig, daß es einen einfange, sondern sobald es einen erblickt, läuft es an den vorher bestimmten Platz. Ist es eher da, als das betreffende Kind, welches zugleich mit ihm dahin läuft, so ruft es: „Erlöst für den Peter,“ oder: „Erlöst für den Paul!“ je nachdem das Kind denn heißt. So werden nach und nach alle Kinder aufgesucht. Wenn die in ihren Verstecken Sitzenden aber eine günstige Gelegenheit haben, huschen sie heraus und eilen ebenfalls nach der Môl. Sind sie dort angelangt, rufen sie: „Erlöst!“ Dasjenige Kind, und zwar das letzte, welches sich nicht selbst erlösen konnte, d. h. nicht vor dem Hatz auf dem bestimmten Platze war, muß im folgenden Spiel die andern aufsuchen.

17. T'ass ké Môl.

Auch hier wird durch Abzählen ein Hatz gewählt, der den andern nachlaufen muß. Diese dürfen sich jedoch nicht verstecken, auch ist kein Platz bestimmt, wo sie hineilen können und erlöst sind. Immerfort eilen sie hin und her, umschwärmen den Hatz und