



Kapelle von dem Feldprediger gehalten wurde; die gesamte Bürgerwehr und alle, die an der Inauguration des vorhergehenden Tages Teil genommen hatten, wohnten ebenfalls bei, worauf die Fürsten wieder nach Brüssel zurückkehrten. Den Armen der Stadt hinterließen sie eine Summe von 1000 Gulden; dem Feldprediger verehrten sie eine große goldene Denkmünze mit ihrem Brustbilde und dem des Kaisers, dem Generalprokurator Herrn d'Olimart eine goldene, mit Brillanten besetzte Dose.

Der Kaiser aber, dem zu Ehren alle diese Festlichkeiten veranstaltet worden waren, überlebte dieselben nicht lange, er starb bereits gegen Ende desselben Jahres; drei Jahre später hörte sogar die Herrschaft Österreichs ganz und für immer auf.

Die Luxemburger Kinderspiele.

Von **H. Laup.**

4)

(Nachdruck verboten.)

20. Parulle.

Bei einer Mauer oder Hecke u. s. w. wird ein ziemlich großer Halbkreis gezogen. Durch Abzählen ist vorher ein Kind bestimmt worden, das in denselben gehen muß. Die andern stehen, ein jedes mit seinem Plumpsack in der Hand, um den Kreis herum, so daß die Spitze des ausgestreckten rechten (oder linken) Fußes die gezogene Kreislinie berührt. Alle halten sich zum Laufen bereit, denn sobald der im Kreise ruft: „Parulle!“ (oder: Parouille eraus!) müssen alle Reißaus nehmen, weil er ihnen jetzt nachläuft und einen zu fangen sucht. Das wird ihm aber nicht so leicht gelingen, da er beim Laufen immer eine Hand in der Tasche halten muß, weil er sonst mit Plumpsackschlägen in seinen Kreis zurückgetrieben wird. Gelingt es ihm dennoch, einen zu fangen, so muß dieser ihm helfen. Gleich eilen sie nun in ihren Kreis zurück, denn die Mitspielenden haben jetzt das Recht, sie mit ihren Plumpsäcken bis dahin zu verfolgen. Nun müssen auch wieder alle herbeikommen und sich an den Kreis stellen, bis „Parulle“ gerufen wird. Die zwei im Kreise dürfen jetzt nicht mehr die eine Hand in der Tasche halten, sondern reichen sich gegenseitig dieselben und laufen, sich also festhaltend, den andern nach, bis sie wieder jemand eingefangen haben. Die neu Hinzugekommenen fassen ebenfalls an und so wird die Reihe immer größer, das Einfangen aber auch immer schwieriger, weil sie stets alle mit einander laufen müssen und nicht loslassen dürfen, wobei nur die zwei an den Enden fangen können und zwar jeder bloß mit einer Hand. Jedesmal, wenn einer gefangen wird, oder wenn einer in der Reihe losläßt, eilen alle aufs schnellste in ihren Kreis zurück, denn die Mitspielenden haben dann das Recht, sie mit dem Plumpsack bis dorthin zu verfolgen. Die Mitspielenden