



haben auch das Recht, die Reihe zu durchbrechen. Das läßt sich besonders leicht bewerkstelligen, wenn sie sich ziemlich weit ausdehnt; dann nimmt einer einen Anlauf und durchbricht sie an irgend einer Stelle gewaltsam. Sobald dies geschehen ist, werden sie mit dem Plumpsack verfolgt. Beim jedesmaligen Zurückweichen werden selbstverständlich alle Hände losgelassen und jeder sucht so schnell als möglich zu entweichen. So geht es fort, bis alle eingefangen sind, was zum öftesten nicht zu geschehen pflegt. Wenn vorauszusehen ist, daß die paar letzten nicht eingefangen werden können, ist das Spiel aus. Beim folgenden Spiel muß der in den Kreis gehen, der im vergangenen Spiele zuerst eingefangen wurde.

21. Für einen dicken Sou ein Fisch.

Die Kinder teilen sich in zwei Hälften. Dann wird eine Grenze gezogen und die einen gehen jenseits, die andern bleiben diesseits derselben. Nun suchen sie einander zu necken; die von dieser Seite gehen auf jene, und die von jener Seite kommen auf diese und sagen: „Ich hätte gern für einen dicken Sou einen Fisch!“ —

„Wart', du bekommst einen Fisch,“ antwortet man ihnen dann und verfolgt sie bis an die Grenze. Werden sie gefangen, müssen sie auf dieser Seite bleiben und die andern fangen helfen.

22. Auf meinem Bann — auf deinem Bann.

Das Spiel wird gerade so gespielt wie das vorhergehende. Die Kinder teilen sich in zwei Abteilungen und ziehen eine Grenze zwischen sich. Nun laufen sie immer von einem Gebiet auf das andere und rufen: „Auf meinem Bann, auf deinem Bann!“ Dann kommen die jenseits ihnen gleich nachgelaufen, um sie zu fangen. Doch schnell springen sie wieder über die Grenze zurück und rufen: „Auf meinem Bann!“ dann darf niemand ihnen mehr etwas anhaben. Wer auf fremdem Gebiet gefangen wird, muß dort dienen und die andern fangen helfen.

23. Tuntuf (Der Trompeter).

Fig. II.

