



Die Luxemburger Kinderspiele.

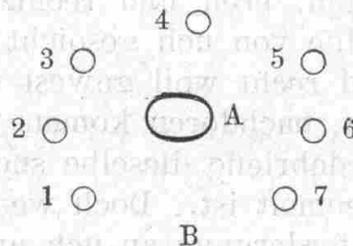
Von **H. Laup.**

(Nachdruck verboten.)

VII. Hirtenspiele.

46. Das Sauenspiel.

Fig. IX.



Dieses Spiel wird häufig gespielt und gewährt besonders viel Vergnügen. Im Freien, am besten auf einer Wiese, werden so viele Löcher in den Boden gemacht, als es Mitspielende sind, nur ein Loch weniger. Dieselben bilden einen Kreis, in dessen Mitte sich ein größeres, der sogenannte Kessel, befindet. Fig. IX. mag zur Veranschaulichung dienen. Die Löcher 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 sind die der Mitspielenden. A ist der Kessel oder Saustall; auf den Punkt B darf kein Loch gemacht werden, das ist der Aus- und Eingang des Dorfes, denn das Ganze soll ein Dorf vorstellen, und der muß offen bleiben. Der Abstand der einzelnen Löcher beträgt ungefähr 1 Meter. Jeder Mitspielende ist mit einem Stocke versehen. Nun dingen die Einwohner des Dorfes einen Hirten, um mit der Sau auszufahren, welche durch ein rundliches, etwa 5—6 Centimeter langes Stück Holz vorgestellt wird, das man von einem Knüppel heruntergesägt hat. In Ermangelung dessen kann auch ein ziemlich runder Stein genommen werden. Im Braukessel wird der Hirte gebraut. Das geht so zu: Zuerst wird die Sau in den Kessel geworfen, dann stecken alle ihren Stab hinein und gehen dreimal rundum, indem sie singen:

Braukessel, Braukessel,
Mer dreimen eis Sau aus!

oder:

Braukessel, Braukessel,
Mer dangen e Schweinhirt!

oder:

Mer gin dreimol ronderem,
De keng Kaul huot den as drem!