



scheiden bin, so enmach ich uch zu deser zyt nit voirter mit schrifften geantworten. Geffen under myme segel, des neisten dinstags na sent Remeis dage anno etc. XLIII.

Die Luxemburger Kinderspiele.

Von **H. Laup.**

(Nachdruck verboten.)

8)

VIII. Polizei-, Stadt-, Krieg- und Schlachtenspiele.

50. Gensdarmen.

Zwei Kinder werden abgezählt; das sind die Gensdarmen, das andere sind die Schelme und Diebe. Diese bewaffnen sich nun mit Stecken und gehen damit an Holzhäufen, Mauern, Steine u. s. w. hauen, oder sie thun, als wenn sie davon nähmen und unter ihre Kleider stecken. Die Gensdarmen kommen nun herbei und suchen dieselben zu fangen. Alle Gefangenen werden an einen besondern, abgegrenzten Ort geführt, der den Kerker vorstellen soll. So geht es fort, bis alle eingefangen sind. Ist dies geschehen, werden neue Gensdarmen gewählt und das Spiel geht wieder an. Sollte es aber zu lange dauern, bis alle eingefangen sind, kann man den letzten die Strafe erlassen und wieder anfangen.

51. Richter und Dieb.

Zuerst werden zwei Kinder ausgewählt, wovon eines Richter, das andere Dieb ist. Der Richter setzt sich an einen etwas erhöhten Platz und nun kommt der Dieb (Kläger wäre wohl besser) zu ihm. Während der Richter diesem die Augen zuhält, bringt einer von den übrigen Mitspielenden, welche alle ringsherum versammelt sind, von hinten dem Diebe einen leichten Schlag bei. Der Richter muß denselben nun loslassen. Er wendet sich rasch um und späht unter den Kindern umher, ob er nicht etwa dasjenige erkennt, das ihn geschlagen. Glaubt er, es erkannt zu haben, so fängt er an:

Dieb: „Herr Richter, ich klage.“ —

Richter: „Was klagst du denn?“ —

Dieb: „Herr Richter, einen harten Schlag.“ —

Richter: „Dann bring' ihn her mit der langen Nase!“ —

Der Dieb geht nun hin, faßt das Kind, das ihn nach seiner Meinung geschlagen, bei der Nase und führt es zum Richter. Ist es nun wirklich dasjenige, das den Schlag