



In der Mitte des Kreises steht ein Kind mit verbundenen Augen. Es hat einen Stab in der Hand und zeigt damit am Schlusse des Liedes (wo der Kreis stille stehen muß) auf ein Kind im Kreise, indem es singt:

Da steht der Gänседieb!

Da steht der Gänседieb!

Dieses Kind muß nun einen Ton von sich geben und daran erkannt werden.

67. Jakob, wo bist du? (Anderes Spiel.)

Einem Kinde werden die Augen verbunden und es wird in den Kreis gestellt. Dann wird der Jakob gewählt, den der Blinde nicht sehen darf. Jakob hat das Recht, im Kreise umherzulaufen und sich zu verstecken, aber es darf denselben nicht verlassen. Der Blinde ruft nun: „Jakob, wo bist du?“ worauf Jakob jedesmal eine spassige Antwort gibt, z. B.: „Enner méngem Hut! A ménger Box! Net weit fun dir!“ etc. Dabei sucht der Blinde den Jakob zu fassen, was aber oft sehr viel Zeit in Anspruch nimmt. Fortwährend muß er rufen: „Jakob, wo bist du?“ und Jakob muß jedesmal antworten. Hat er den Jakob gefangen, so muß er raten, wer es ist, was ihm, da er ja die Stimme desselben oft genug gehört hat, nicht schwer sein wird. Dann muß Jakob Blindekuh sein und es wird ein anderer Jakob gewählt.

68. D'Flentermaus.

Die Kinder haben einen Kreis gebildet; in demselben steht die Flentermaus mit verbundenen Augen. Die Kinder gehen nun rundum und fragen:

Die Kinder: Fléntermaus, wò kéms t'eraus?

D'Flentermaus: Aus dem ále Bèckeschhaus!

Die Kinder: Huos de gies?

D'Flentermaus: Jò!

Die Kinder: Wát dann?

D'Flentermaus: Sauer Mèllech!

Die Kinder: Weider neischt?

D'Flentermaus: Nén!

Die Kinder: Gèf mer e Lèffel!

D'Flentermaus: Ech hu kén!

Die Kinder: Wó as en dann?

D'Flentermaus: Ech hun e ferluor!

Die Kinder: Gé e sichen!

D'Flentermaus: Ech fannen e nét!

Die Kinder: Gé e neie káfen!

D'Flentermaus: Ech hu kéng Sùen!

Die Kinder: Dann hùol den éschten, déns de kris.

Nun setzen die Kinder sich alle nieder und verhalten sich ganz ruhig. Die Flenter-