



maus kommt herbei und sucht durch Betasten eines zu erkennen, das, erkannt, in den Kreis gehen und sich die Augen verbinden lassen muß. Das ist dann im folgenden Spiel die neue Flentermaus.

B. Tiere.

69. Häslein, hüpf!

Bei diesem Spiele reichen sich ebenfalls alle Kinder die Hände und bilden einen Kreis. In dem Kreise sitzt ein Kind, welches das Häslein vorstellen soll. Während die Mitspielenden nun um dasselbe herum gehen, singen sie:

Häslein, Häslein, bist du krank,
Daß du nicht mehr hüpfen kannst?
Hüpf! hüpf! hüpf!

Nun muß das arme Häslein anfangen zu hüpfen und ein Kind zu erhaschen suchen. Es versteht sich von selbst, daß die Mitspielenden sich nicht leicht fangen lassen, sondern dem hüpfenden Häslein immer auszuweichen suchen, ohne sich jedoch mit den Händen los zu lassen. Oft kann es sogar lange währen, bis das Häslein eines eingefangen hat, besonders wenn es nicht gut hüpfen kann, was manchmal einen Hauptspaß absetzt. Das eingefangene Kind aber muß beim folgenden Spiele das Häslein sein.

70. Der Fuchs geht um.

Die Spielenden haben sich in einem Kreise aufgestellt und halten ihre Hände auf den Rücken. Einer aber, der Fuchs, hat einen Plumpsack in der Hand und dieser bleibt außer dem Kreise. Mit seinem Plumpsack geht er um den Kreis herum und versetzt damit dann und wann einem Kinde einen leichten Schlag, besonders denen, die hinter sich schauen. Während der Fuchs um den Kreis geht, singen die Kinder mit dem Fuchs:

Schaut nicht um,
Der Fuchs geht um!
Er trägt sein Bündlein um und um,
Weiß nicht, wem er es geben soll,
Er gibt es einem Gesellen,
Der ihm mäht,
Der ihm sät,
Der ruft: „Fuchs, zieh' aus!“

Während dieses Liedes hat der Fuchs heimlich einem den Plumpsack in die Hand gedrückt. Dieser ist nun der neue Fuchs. Bei den Worten: „Fuchs, zieh' aus!“ bricht er aus und versetzt seinem Nachbar zur Rechten Schläge mit dem Plumpsack auf den Rücken. Dieser muß nun rasch forteilen und um den Kreis herumlaufen bis an seinen Platz zurück, denn der Fuchs hat das Recht, ihn bis dahin mit dem Plumpsack zu