



verfolgen. Dann geht das Spiel wieder an, der neue Fuchs geht um und gibt einem andern den Plumpsack.

Ein anderer Reim, der ebenfalls bei diesem Spiele gesungen wird, lautet also :

Der Fuchs geht herum,
Schaut euch nicht um!
Er langt euch auf dem Buckel 'rum,
Er wird euch schlagen lahm und krumm.

Man singt auch einfacher:

Schaut nicht um,
Der Fuchs geht um!

71. Kaze und Maus.

Es werden zwei Kinder abgezählt, wovon eines die Kaze, das andere die Maus vorstellt. Die übrigen Mitspielenden reichen sich die Hände und bilden einen Kreis. Die Maus stellt sich in den Kreis, die Kaze aber muß draußen stehen bleiben. Diese sucht nun auf alle mögliche Weise in den Kreis zu dringen und die Maus zu haschen. Die Paare aber, wo sie eindringen will, wehren ihr den Eintritt in den Kreis, indem sie die Hände bald niedriger, bald höher halten. Gelingt es der Kaze dennoch, hineinzuschlüpfen, müssen alle Löcher der Maus rasch geöffnet werden, damit sie hinauslaufen kann. Der Kaze aber wehrt man jetzt den Austritt aus dem Kreise, wie man ihr vorhin den Eintritt verwehrt. Gelangt sie aber trotz allen Abwehrens dennoch hinaus, läßt man die Maus wieder herein. So geht das Spiel fort, bis die Kaze die Maus endlich doch erwischt hat, was manchmal lange dauern kann, wenn ihr überall geschickt gewehrt wird. Dasjenige Paar aber, durch dessen Versehen die Kaze in den Kreis oder aus demselben gelangt ist und die Maus gefangen hat, muß im folgenden Spiele Kaze und Maus sein, und zwar muß gewöhnlich dasjenige Kind die Kaze vorstellen, das am besten laufen kann.

Reime zu obigem Spiel:

Kaze: Mäuschen, Mäuschen, komm' heraus!

Maus: Nein, ich komme nicht heraus.

Kaze: Dann trag' ich dir die Äuglein!

Maus: Dann fahre ich in's Loch hinein.

Dann läuft die Kaze der Maus nach durch dieselben Löcher, welche die Maus durchläuft.

(Fortsetzung folgt.)