Die Engel flüchten sich nun; die Teufelchen eilen ihnen nach und suchen dieselben zu fangen. Wird ein Engel gefangen, so ist er Teufelchen und muß seinerseits andere Engel fangen helfen. Kommt aber das nacheilende Teufelchen einem Engel zu nahe, so kann derselbe sich rasch knieen und das Teufelchen kann ihm nichts anhaben, sondern muß seiner Wege gehen.

110. Plumpsack-Suchen. *

Die Kinder sitzen in einem Kreise oder in einer Reihe dicht zusammen. Jedes hält die Hände hinter seinem Rücken in Bereitschaft, um den hin und herlaufenden Plumpsack damit zu fassen und weiter zu geben. Einer ist Sucher. Sucht er das Tuch bei dem Unrechten, so bekommt er von dem, der es hat, einen Schlag auf den Rücken. Das muß aber schnell geschehen und das Tuch so rasch wie möglich wieder hinter dem Rücken verschwinden, damit der Sucher schon gleich nicht mehr weiß, wo er dran ist. Erhascht er es irgendwo, so muß der, welcher es hatte, Sucher werden.

111. Schlipp, Schlapp, Ledersack.

Ein Kind hat einen Plumpsack in der Hand und geht vor den Mitspielenden, welche in einer Reihe sitzen, auf und ab. Bei jedem hält es dem betreffenden Kinde) die linke Hand über den Kopf, streckt ein paar Finger davon aus und spricht:

Schlipp, Schlapp, Liédersâck,
Wifill Hoaren huot de Bock?

oder:

Wifill Fangere stin?

Das gefragte Kind nennt nun eine Zahl (doch nicht mehr als fünf, da nur fünf Finger an einer Hand sind), z. B. 3 oder 4. Hat es richtig geraten, so geht der Plumpsack weiter; wenn nicht, erhält es Schläge, wobei gesprocheu wird:

Hätts du 1 (2, 3, 4 oder 5) gerôden,
So wärs du nicht geklopft worden.

Dann geht der Plumpsackträger zu einem andern Kinde und spricht dabei wie oben:

Schlipp, Schlapp, Liédersack, etc.

So geht es fort bis ans Ende der Reihe und dann erhält ein anderes Kind den Plumpsack. Wenn es zu lange dauert, bis alle an die Reihe kommen, kann der Fragesteller oder Plumpsackträger auch jedesmal durch Abzählen bestimmt werden.

(Fortsetzung folgt.)